ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

#17 (122) СЕНТЯБРЬ 2002

PC ● PS ONE ● PS2 ● DRE



ХЕНТАЙ

СИ ПРОСТО ЭРОТИКА – ИЛИ?..

SIMCITY 4

СИ Я ЗНАЮ – ГОРОД БУДЕТ!

ВЫСТАВКА GAME ON

СИ НАГЛЯДНАЯ ЭВОЛЮЦИЯ ИГРОВОГО МИРА

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ «СИ»

НЕОФИЦИАЛЬНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ RTCW

ИГРЫ НОМЕРА:

/ Antz Racing / Counter-Strike: Condition Zero / F-Zero GC / Icewind Dale II / Operation Flashpoint: Resistance / Quantum Redshift / Ray Storm / Reel Deal Casino Quest / SimCity 4 / Super Mario Sunshine / The Thing / Tsunami 2265 /

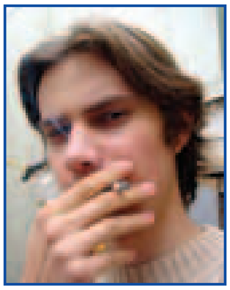
10 ЛЕТ 2002 (game)land

ISSN 1609-1035


SAMSUNG
IT-компания №1 в мире
по рейтингу "Business Week"
Ощути престиж!
SyncMaster
товар сертифицирован
TFT мониторы Samsung SyncMaster 151P / 171P
·дизайн корпуса разработан знаменитой студией F.A.Porsche
·исключительное качество изображения - двойной видеовход
·увеличенный угол обзора, яркость и контрастность
·соответствие самым строгим стандартам безопасности
Москва Олди 232 3009; Роско 795 0400; Вист 159 4001; Партия 787 7007; Формоза 234 2164; Лизард 799 5398; Белый ветер 730 3030;Дениким 787 4999; НИКС 216 7001; CITILINK 745 2999; Ф-Центр 472 6401; R&K 230 6350; Велга 299 5756; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; Техмаркет Компьютерс 363 9333; SMS 956 1225; М. Видео 777 7775; Desten Computers 195 0239; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Элси 777 9779; Березка-В 362 7001;ИСМ-Компьютерс 785 5701; Санкт Петербург (812) Алладин 290 5565; АЛЬФА-Компьютерс 320 8080; АСКоД 326 8245; АУРА 325 6920; Компьютерный Мир 325 0835, 327 2060; Компьютер Центр "КЕЙ" 325 3215/16; CNC 346 8635; CONCOM 320 9080; Мир Техники 327 5828; Коммарк 303 9191; Вист СПб 327 9016; МТ 327 5828; Алкор 542 5440; Ладога 325 8202; IVC CHS 346 8636; Aura Computers 248 8390; Партия Балтика 296 8094; Display Group 273 2263; Новосибирск (3832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; Волгоград (8442) Вист 32 7932; Ростов на Дону (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; Краснодар (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Окей 60 1144; Сочи (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; Новороссийск (27) Владос 22 6442; Нижний Новгород (8312) Апрель-Сервис 34 3635; ЭВМ-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; Екатеринбург (3432) Формоза 59 1868; Техно-групп 77 6552; Класс 59 9821; Челябинск (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; Оренбург (3532) Мехатроника 78 0757; Иркутск (3952) Анком 51 0510, Комтек 25 8338; Омск (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; Томск (3822) Intant 56 0056; ЭлексКом 65 7260; Ижевск (3412) Элми 43 2026; Тула (0872) Вист 30 5100; Калуга (0842) Вист-Ока 55 8585; Рязань (0912) Комис 24 1070; Казань (8432) Абак 76 9559; Матт 64 2584; Кемерово (3842) ККЦ 36 0303; Самара (8452) Прагма 16 3287; Ламберт 32 6104; Такт-Софт 99 3575; Тольятти (8482) ИнфоЛада 40 6640; Альба 22 9453; Тюмень (3452) Комтех 46 6594; Уфа (3472) Форте 35 8914; Империал 53 4222; Ю. Сахалинск (42422) СахИнфо 33 605; Хабаровск (4212) Амур 376587, Конком 32 7580; Находка (4236) EPSI 64 6680; Владивосток (4232) Информационные Системы 26 9055; Влад-техно 26 8187; Саранск (8342) Фарго 17 0858; Ставрополь (8652) Инфо 77 7777; Владимир (0922) Кант 32 6080; Орел (0862) Трио 42 5004; Пенза (8412) РКЦ 66 4121; Пермь (3422) ИВС 19 6500; Новокузнецк (8343) ККЦ 39 0079; Барнаул (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; Армавир (237) Владос 5 9910; Липецк (0742) Регард Тур 48 5285
Для получения дополнительной информации www.samsungelectronics.ru

СЕНТЯБРЬ #17(122) 2002

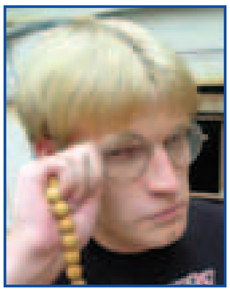
СЛОВО КОМАНДЫ



Приветствую!

Злобная редакция запретила писать мне во вступительном слове про всякие экзотические украинские напитки. Зато рекомендовала сообщить всем о том, как я жду продолжение G-Surfers. Спешу вас уверить, что на самом деле я жду Auto Modellista, хотя сам и не знаю, зачем.
Но это все не принципиально. В связи с нашей Cover Story интересно вот что. Был бы кому-нибудь нужен DoA Xtreme Beach Volleyball, если б он не являлся DoA, и у его персонажей не тряслось бы все, что должно трястись? Настоятельно советую учесть, что на свете существует Beach Spikers от Sega. Которой, правда, не повезло уродиться на GameCube.
Правильный ответ: а какая, в сущности, разница?!

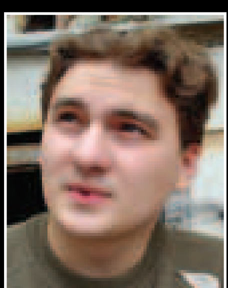
АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ



Друзья!

В этот торжественный момент… Не… не так… Фу-у-уф… Сейчас, сейчас… Это – как в холодную воду с жары прыгать. Все уже, а ты не торопишься, мазохистски предвкушая последующий стресс. Открывать обновленный журнал, это… как отправлять на «большую воду» корабль, вернувшийся после ремонта с верфи. С новой системой вооружения, новыми баллистическими ракетами и с новым атомным реактором. Отдраенная палуба, гордая команда, развевающиеся флаги. Бутыль шампанского сюда! ШАРАХ! Оркестр – музыку! Такие зрелища запоминаются, отдаваясь в сознании патриотическим – «Слава Стране!» Слава «Стране Игр»!

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН



Общий привет!

Штроили мы, штроили… Что ж, милые читатели, поздравляю вас с двумя великими свершениями, да не будет преувеличением такая помпезность. Первое – Новый Дизайн. Нежный творческий ребенок нашего многоуважаемого арт-директора г-на Алика Вайнера – красавца, победителя локального конкурса «Мистер Харизма» и просто очень талантливого мужа (кстати, дизайн «Official PlayStation Россия» и часть супердизайна «Хакера» – его креативных рук дело). Новый Дизайн, подбадриваемый отеческими ласками и наставительными подзатыльниками редакции, достиг сознательного возраста и теперь красуется перед вами. Еще месяц-другой (а растет чадо буквально по часам), дойдет он и до половозрелого вида – тут уж полагаемся на ваши комментарии и предложения. А пока – тройное громогласное и раскатистое «Hurrah!!!» господину Вайнеру!

Второй почин – Тестовая Лаборатория. Не забудьте заглянуть во вторую половину номера, где ажно на пяти полосах вольготно раскинулась рубрика «Железо». В авторах там значится некто Test_Lab. Сей господин на деле является специальной тестовой лабораторией, которая была создана совместными усилиями четырех редакций: «СИ», «Хакера», «СпецХакера» и «Мобильных Компьютеров». Это отдельное подразделение с кучей тестового оборудования, штатом профессионалов, а также вагон и маленькая тележка всевозможного тестового «железа». С этого номера мы вместе с Лабораторией предлагаем вам стопроцентно эксклюзивные материалы от специалистов, написанные доступным и понятным языком без слишком заковыристых технических словечек-заморочек. Серьезно и доступно – вот наш фундаментальный девиз, на котором установлен фасад Лаборатории.

ВСЕГДА ВАШ,
ЮРИЙ ПОМОРЦЕВ

На обложке: неотразимая Хитоми из DOAX позирует специально для «Страны Игр»!

ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

СТРАНА ИГР

ISSN 1609-1035

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№17 (122) сентябрь 2002
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Юрий Поморцев dreg@gameland.ru — главный редактор
Виктор Перестукин perestukin@gameland.ru — зам. глав. редактора
Александр Щербаков sherb@gameland.ru — зам. глав. редактора
Валерий Корнеев valkorn@gameland.ru — редактор раздела видеоигр
Михаил Разумкин razum@gameland.ru — бильдредактор
Юрий Воронов voron@gameland.ru — редактор CD
Сергей Долинский dolser@gameland.ru — редактор «Онлайн»
Юлия Барковская july@gameland.ru — корректор
Эммануил Эдж emik@gameland.ru — корреспондент в США

ART

Алик Вайнер alik@gameland.ru — арт-директор
Леонид Андруцкий leonid@gameland.ru — дизайнер
Алик Вайнер alik@gameland.ru — дизайн обложки

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: magazine@gameland.ru, Тел.: 292-3839

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru — руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru — редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru — WEB-master

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru — руководитель отдела
Алексей Анисимов anisimov@gameland.ru — менеджер
Ольга Басова olga@gameland.ru — менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru — менеджер
Яна Губарь yana@gameland.ru — PR-менеджер
Телефоны: (095)229-4367, 229-2832; факс: (095)924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru — руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru — менеджер
Самвел Анташян samvel@gameland.ru — менеджер
Телефоны: (095)292-3908, 292-5463; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧЕРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» — учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru — директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru — финансовый директор
Сергей Лянге serge@gameland.ru — технический директор

PUBLISHER

Game Land Company — publisher
Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru — director
Boris Skvortsov boris@gameland.ru — financial director
Serge Lange serge@gameland.ru — technical director
Phone: (095)292-4728; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095) 250-4629

Типография
OY **«ScanWeb»**, Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 55 000 экземпляров

Цена свободная

СЕНТЯБРЬ #17(122) 2002

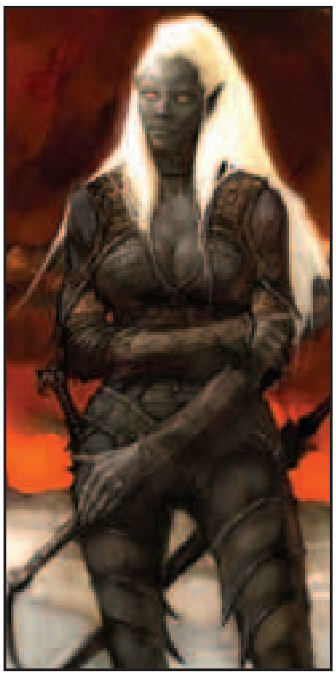
В НОМЕРЕ:

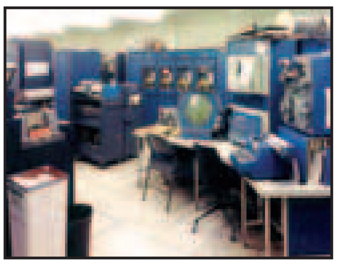
СТРАНА ИГР
www.gameland.ru



COVER STORY

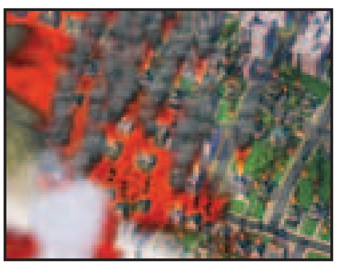
ГОЛУБОЕ МОРЕ, СВЕРКАЮЩЕЕ СОЛНЦЕ, ГОРЯЧИЙ ПЕСОК И ТЕСНАЯ КОМПАНИЯ ЗАГОРЕЛЫХ ДЕВУШЕК, ПЫШУЩИХ АЗАРТОМ ПАРНЫХ СОРЕВНОВАНИЙ! DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL ОТ ТЕСМО ЗАЖИГАЕТ НА XBOX! /14





СПЕЦИАЛЬНЫЙ РЕПОРТАЖ

РЕДАКТОР И ФОТОКОРРЕСПОНДЕНТ НАШЕГО ЖУРНАЛА ДЕСАНТИРУЮТСЯ НА УНИКАЛЬНУЮ ЛОНДОНСКУЮ ВЫСТАВКУ GAME ON /34



ХИТ?

ТЕМНАЯ ЭЛЬФИЙКА (ДРОУ), ОДНА ИЗ ГЕРОИНЬ ICEWIND DALE II. КАКИЕ ЕЩЕ СЮРПРИЗЫ ПРИГОТОВИЛИ НАМ ВИРТУОЗЫ RPG ИЗ BLACK ISLE? /46

ХИТ?

СТАНЬ БОГОМ, СТАНЬ МЭРОМ, ОСТАНЬСЯ СОБОЙ! ПРИСТАЛЬНЫЙ ВЗГЛЯД НА ЧЕТВЕРТУЮ ЧАСТЬ ЛЕГЕНДАРНОЙ SIMCITY /40

НОВОСТИ

COVER STORY

ТЕМА НОМЕРА

ХИТ?

В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР

СОДЕРЖАНИЕ CD

ДЕМО-ВЕРСИИ
Stronghold: Crusader;
New World Order;
X-Plane

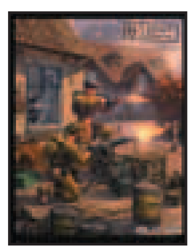
ВИДЕО
Resident Evil Zero;
Counter-Strike: Condition Zero;
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way;
Project Nomads;
Pro Race Driver;
Republic: The Revolution;
Star Trek Elite Force II;
Tekken 4;
Tenchu 3: Wrath of Heaven;
The Thing;
Lord of the Rings: The Two Towers

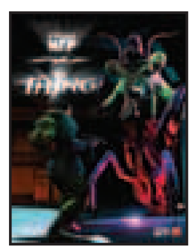
ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 98, Me;
DirectX 8.1 – Runtime for Windows 2000;
Quick Time 5.0.2;
Kali 2.3;
Kali v.2.4 Patch;
WinAmp3;
DivX 5

SPECIAL
Слово редактора;
Macromedia Flash;
Обои к 4 играм;
Скриншоты ко всем review;
Скриншоты ко всем preview;
Обновленная база данных кодов «СИ»;
Статьи, не вошедшие в журнал

ПРИМОЧКИ
Return to Castle Wolfenstein – Time Gate

ПАТЧИ
Neverwinter Nights ver. 1.22

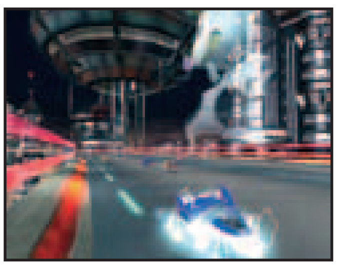




2 ПОСТЕРА

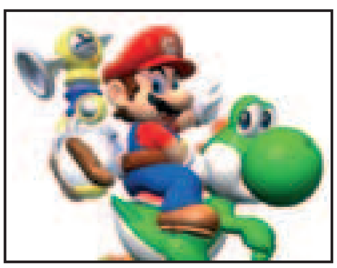
1. SILENT STORM 2. THE THING
ДВА ПОСТЕРА ФОРМАТА А2 В ЖУРНАЛЕ С CD!





ОБЗОР

NINTENDO И SEGA ОБЪЕДИНЯЮТ СИЛЫ ДЛЯ СОЗДАНИЯ СОВЕРШЕННОЙ ВЕРСИИ ФУТУРИСТИЧНОЙ ГОНКИ F-ZERO /58



ОБЗОР

НЕТ, НЕ РЕВОЛЮЦИЯ, НО – ЭВОЛЮЦИЯ! УДАСТСЯ ЛИ SUPER MARIO SUNSHINE СТАТЬ ЛУЧШИМ ПЛАТФОРМЕРОМ ТЕКУЩЕГО ГОДА? /62

ОНЛАЙН

КИБЕРСПОРТ

ЖЕЛЕЗО

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

СПИСОК ИГР

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

HALO 2
ОФИЦИАЛЬНО АНОНСИРОВАН

На специальной пресс–конференции компания Microsoft официально представила два сиквела к одним из самых сильных игр для Xbox: Project Gotham Racing и Halo. О разработке Halo 2 было известно уже некоторое время, но только сейчас Microsoft и Bungie анонсировали (и продемонстрировали) новый проект. Игра продолжает сюжетную линию первой части и повествует о борьбе с инопланетной расой Covenant, обнаружившей Землю и затеявшей активное смертоубийство с человечеством. Графический движок Halo 2 полностью переработан, добавлено новое оружие и средства передвижения. Об онлайновых функциях пока ничего не известно, но их наличие наверняка будет подтверждено. Выход Halo 2 запланирован на Рождество 2003 года. ■



Детализация объектов в Halo 2 должна значительно возрасти по сравнению с игрой–предшественницей.











DOOM III
ЗАЯВЛЕН НА XBOX

Джон Кармак (John Carmack) заявил, что Xbox будет единственной игровой приставкой, на которой появится Doom III. Как нетрудно догадаться, фактически это можно считать официальным анонсом консольной версии одного из самых многообещающих FPS будущего года. Кармак утверждает, что графически вариант Doom III для Xbox будет не очень сильно отличаться от PC. При этом подчеркивается, что работа над портом игры для Xbox начнется не раньше, чем будет закончена PC–версия. ■



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

FINAL FANTASY
ДЛЯ ПРИСТАВОК ОТ NINTENDO



Square наконец-то совершила то, чего мы от нее ждали долгое время. Компания официально анонсировала проект из серии Final Fantasy для нинтендовских игровых платформ, о котором президент Nintendo говорил еще очень давно. Final Fantasy: Crystal Chronicle для Game Boy Advance выйдет в Японии уже весной 2003 года. В игре смогут принять участие до четырех игроков одновременно. Благо жанр – action/RPG – позволяет. О том, когда выйдет версия для GameCube, пока не известно. Можно только с уверенностью говорить, что нам следует ожидать функцию обмена информацией между вариантами игры для домашней и портативной игровых систем.

Final Fantasy: Crystal Chronicle, судя по всему, представляет собой ответвление сериала, а «номерные» проекты, вероятно, пока будут выходить на приставках от Sony. Даже жанрово новая игра серьезно отличается от своих предшественниц. В частности, за основу взяты битвы в стиле Secret of Mana, в результате чего (как уже упоминалось) Final Fantasy: Crystal Chronicle трансформируется в action/RPG.

Помимо Final Fantasy: Crystal Chronicle, Square объявила еще несколько тайтлов для Game Boy Advance. К зиме в Японии наконец-то выйдет с нетерпением ожидаемая Final Fantasy Tactics. Кроме того, в разработке находится игра из серии Seiken Densetsu/Secret of Mana (или же порт оригинальной игры), а также проект с чокобо в главной роли (не исключено, что это нечто в духе Chocobo's Mysterious Dungeon).

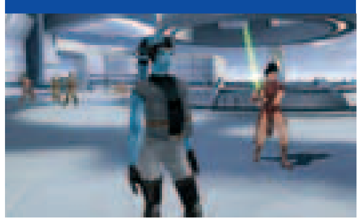


Буквально перед сдачей номера в печать, поступила информация со ссылкой на японский журнал V-Jump, что Square сейчас работает над Final Fantasy III для Game Boy Advance. ■

СЕКРЕТЫ BIOWARE

BioWare работает над некой «секретной» ролевой игрой, которая должна, по словам Грега Зещука, «продолжить традиции Baldur's Gate и Neverwinter Nights». Главной особенностью игры является то, что ее действие происходит в абсолютно уникальном мире, созданном сотрудниками BioWare, в отличие от последних работ студии. Название проекта и приблизительная дата выхода широкой общественности не объявлены; поиск издателя – в самом разгаре. Однако известно, что студия параллельно работает над еще одним проектом – безымянной пока эпической ролевой игрой для Xbox, которую издаст Microsoft Game Studios. Игровой мир будет так же, как и в случае с PC-проектом, отличаться полной уникальностью.

Между тем, многообещающая Star Wars: Knights of the Old Republic отложена до весны 2003 года. Речь, по всей вероятности, идет о ее Xbox-варианте – PC-версия появится на прилавках и того позже. ■



BLIZZARD И SIERRA БУДУТ ПРОДАНЫ?

Vivendi Universal Publishing открыла новую студию под названием Black Label Games, которая займется разработкой инновационных игр для PC и консолей, и будет «удовлетворять растущий спрос на утонченные игры». Именно под маркой Black Label Games выйдут такие проекты, как The Thing and The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.

В то же время Wall Street Journal предполагает, что в самом скором времени Vivendi избавится от всего своего игрового отделения, которое включает в себя таких монстров, как Blizzard, Universal Interactive и Sierra, дабы хоть как-то справиться с огромными долгами, превышающими восемнадцать миллиардов долларов. Представители Vivendi пока никак не комментируют возможность продажи игрового отделения.

Финансовые аналитики, в свою очередь, предполагают, что в случае продажи трех китов Vivendi Universal Games покупателем окажется одна из следующих компаний: Sega, Electronic Arts, Sony или Microsoft. ■

КОРОТКО

- **ХИДЭО КОДЗИМА** (Hideo Kojima) подтвердил, что в данный момент он работает над игрой для GameCube. Новый проект носит название Eclipse, о его жанровой принадлежности пока ничего не известно.
- **SONY ОБЪЯВИЛА**, что новый процессор Cell точно будет использоваться в PlayStation 3. Как заявляют представители компании, новый чип (разработанный совместными усилиями Sony, Toshiba и IBM) выполняет в секунду в сто раз больше операций, чем Pentium 4 2.5 GHz.
- **СЛЕДУЮЩАЯ ВЫСТАВКА** E3 пройдет с 14 по 16 мая 2003 года в Los Angeles Convention Center.
- **CAPCOM ПРОВЕДЕТ** собственную выставку вскоре после завершения Tokyo Game Show 2002. Состоится она в Гонконге и будет называться Capcom Game Show.
- **ПРЕДСТАВИТЕЛИ CODEMASTERS** сообщили, что PC-версия Colin McRae Rally 3 выйдет в свет не раньше 2003 года. Тем временем, на сайте компании появились новые скриншоты, демонстрирующие скриптовые сцены работы механиков.
- **ТРУНД АРНЕ ОС** стал новым президентом Funcom, заменив Андре Бакена, который, однако, компанию не покинул, и продолжит работать в Funcom в качестве директора по развитию бизнеса.
- **WESTWOOD STUDIOS** объявила, что один месяц игры в Earth & Beyond будет стоить $12.99. Для тех, кто любит платить сразу за три или шесть месяцев, предусмотрены скидки. Можно будет покупать и непосредственно игровое время порциями по девяносто минут.
- **7 АВГУСТА** в интернет-кафе «ВсеСОЮЗного Центра кино и музыки» состоялось долгожданная пресс-конференция, посвященная выходу игры «Runaway. Дорожное приключение».
- **SAMMY** анонсировала Guilty Gear XX для PlayStation 2. Продолжение популярного файтинга должно появиться на японских прилавках не раньше зимы. О портах игры для других платформ ничего сказано не было.

SONY РАССКАЗЫВАЕТ ОБ ОНЛАЙНОВЫХ ИГРАХ И ПОКАЗЫВАЕТ ДЖЕТА ЛИ

SCEA, во время Sony Gamers' Day объявила список игр, которые будут поддерживать сетевые возможности PlayStation 2: NFL GameDay 2003, NFL 2K3, Madden NFL 2003, SOCOM: U.S. Navy SEALs, Twisted Metal: Black Online, ATV Offroad Fury 2, Tony Hawk's Pro Skater 4, NBA Live 2003, Tribes Aerial Assault, Auto Modellista, My Street и Frequency 2. В Штатах выход PlayStation 2 Network Adaptor состоялся 27 августа.

Особый интерес привлек анонс проекта под рабочим названием Rise to Honor. Игра представляет собой action в стиле гонконгских боевиков, причем в главной роли будет задействован Джет Ли. Его участие в Rise to Honor чем-то напоминает то, чем был для Apocalypse Брюс Уиллис. То есть это главная звезда игры, с которой к тому же снимали motion capture. Релиз должен состояться осенью 2003 года. ■





АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ЦИФРОВАЯ СВОБОДА SAMSUNG

В Москве в Новом Манеже прошла выставка цифровых технологий Samsung Electronics, где компания, помимо техники, успевшей завоевать популярность, представила ряд своих новейших разработок.
Особое внимание посетителей выставки привлекали самая компактная в мире видеокамера, высокотехнологичные мобильные телефоны современного дизайна, цифровые аудиоплейеры, ЖК-мониторы SyncMaster и ЭЛТ-мониторы с абсолютно плоским экраном, а также самая большая плазменная панель 63".
Выставка доказала, что представленная компанией в начале 2002 года концепция «Цифровой свободы» постепенно обретает свое реальное воплощение. ■



MICROSOFT ОТМЕТИТ ГОДОВЩИНУ XBOX ЗАПУСКОМ ОНЛАЙНОВОЙ СЛУЖБЫ

15 ноября в Америке состоится запуск онлайновой службы Xbox Live. По словам представителей Microsoft, эта дата была выбрана не случайно, ведь это как раз годовщина запуска приставки. Xbox Live Starter Kit поступит в продажу по цене $49.95 и, помимо коммуникатора и демо-диска, будет включать в себя годовую подписку на Xbox Live. К концу года ожидается выход двенадцати игр, поддерживающих онлайновую службу. В день запуска на прилавках появятся: NFL Fever 2003, Whacked!, MechAssault, Unreal Championship, Ghost Recon, NFL 2K3 и NBA 2K3.
Также хочется сказать, что в прессу просочились слухи, что в ближайшем будущем Microsoft собирается снизить в Японии цену на Xbox. Не исключено, что приставка будет стоить 19.800 иен (около $165). То есть столько же, сколько и GameCube, остающийся самой дешевой приставкой нового поколения. Кроме того, могут упасть в цене и игры для Xbox. Заметим, что эти странные слухи вполне могут оказаться самой настоящей правдой. Microsoft, вероятно, намеревается любыми силами привлечь внимание общественности к Xbox Live, и подобные действия – один из методов. Даже несмотря на то что компания уже сейчас теряет на каждой проданной приставке по полторы сотни долларов.
Ожидается, что в скором времени Microsoft официально выпустит Xbox в Гонконге, Южной Корее, Сингапуре, Мексике, Новой Зеландии и Тайване. ■





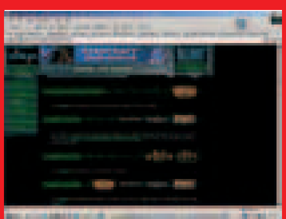
ВСЕ ДЛЯ ФЭНОВ

Стричь купоны на популярной торговой марке можно бесконечно, и Джордж Лукас прекрасно это понимает. Star Wars Galactic Battlegrounds Saga – не что иное, как компиляция из реалтаймовой стратегии Star Wars и дополнения к ней Star Wars: Clone Campaigns. В американское издание в качестве бонуса будут вложены booster pack'и к карточной игре Star Wars от фирмы Wizards of the Coast. «Star Wars Galactic Battlegrounds Saga представит две самые популярные стратегические игры этого года в одном недорогом издании, а вместе с комплектами карт это – бессчетные часы удовольствия для фанатов Star Wars», – заявила директор по маркетингу LucarArts Мэри Бир. ■



НЕТ-ХАКЕРСТВУ!

Blizzard Entertainment продолжает бороться с хакерством на Battle.net. По последним сообщениям, многие не обремененные честностью игроки смогли отключать fog of war, играя на Batlle.net в WarCraft III, получая таким образом значительное преимущество перед теми, кто играл честно, и в итоге занимая в ladder games более высокие позиции. Представители Blizzard заявили, что им известно об этой проблеме, и они работают над ее нейтрализацией. Было объявлено, что уличенные в хакерстве будут забанены по CD-key, а часть игр на сервере подвергается мониторингу. ■



ХИТ-ПАРАД

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	The Sims: On Holiday	Electronic Arts
2	WarCraft III: Reign of Chaos	Blizzard
3	Grand Theft Auto 3	Take-Two
4	The Sims	Electronic Arts
5	The Sims: Hot Date	Electronic Arts
6	Neverwinter Nights	Infogrames
7	Medal of Honor: Allied Assault	Electronic Arts
8	Soldier of Fortune II: Double Helix	Activision
9	Delta Force: Task Force Dagger	Novalogic
10	Zoo Tycoon: Dino Digs	Microsoft

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Medal of Honor: Frontline	Electronic Arts
2	Gran Turismo Concept 2002 Tokyo-Geneva	SCEE
3	Grand Theft Auto 3	Take-Two
4	Spider-Man: The Movie	Activision
5	Prisoner of War	Codemasters
6	Tiger Woods PGA Tour 2002	Electronic Arts
7	Star Trek Voyager: Elite Force	Codemasters
8	V-Rally 3	Infogrames
9	Final Fantasy X	SCEE
10	Max Payne	Take-Two

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Super Smash Bros: Melee	Nintendo
2	Pikmin	Nintendo
3	Lost Kingdoms	Activision
4	Star Wars: Rogue Leader	LucasArts
5	Luigi's Mansion	Nintendo
6	007: Agent Under Fire	Electronic Arts
7	Super Monkey Ball	Sega
8	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
9	Spider-Man: The Movie	Activision
10	F1 2002	Electronic Arts

X-BOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Halo: Combat Evolved	Microsoft
2	Prisoner of War	Codemasters
3	Project Gotham Racing	Microsoft
4	Hunter: The Reckoning	Interplay
5	Enclave	Swing
6	007: Agent Under Fire	Electronic Arts
7	Dead or Alive 3	Microsoft
8	Max Payne	Take-Two
9	Spider-Man: The Movie	Activision
10	Wreckless: The Yakuza Missions	Activision

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	Mobile Suit Gundam: Lost Wars Chronicles	Bandai	PS2
2	Super Robot Taisen R	Banpresto	GBA
3	Super Mario Sunshine	Nintendo	GC
4	Pachisuro Aruze Kingdom 7	J.A.B.	PS2
5	RPG Tsukuru 5	Enterbrain	PS2
6	Dragon Ball Z Legend of Super Fighters	Banpresto	GB
7	Jikkyou Powerful Pro Baseball 9	Konami	PS2
8	My Summer 2: Chapter of Sea Adventure	SCEI	PS2
9	Sarugetchu 2	SCEI	PS2
10	AIR	Nec Interchannel	PS2

КОММЕНТАРИЙ

Наибольшее внимание приковывает относительно неплохой показатель, продемонстрированный Super Mario Sunshine. Игра уже продалась тиражом около 500 тысяч копий. А между тем в Великобритании WarCraft III свалился с первой позиции. Такие дела.

АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

БИЗНЕС-РАЗДЕЛ

ИГРОВАЯ ИНДУСТРИЯ'2002

Несмотря на относительную молодость игровой индустрии, всего за пару десятков лет она смогла встать в один ряд с кино, телевидением и прочими разновидностями массовых развлечений. Мало того, игровые программы, традиционно считавшиеся чем-то вроде продукции для детей, уже давно всерьез расцениваются как произведения искусства и способны приносить огромную прибыль.
По оценкам большинства экспертов, в 2002 году игровая индустрия чувствует себя как никогда хорошо, при этом продолжает бурно развиваться. По прогнозам, мировой рынок интерактивных развлечений в 2002 году достигнет рекордной отметки $27 млрд. (годовой оборот), а к 2004 году ожидается рост до $32 млрд.
С точки зрения бизнеса не существует принципиальной разницы между, скажем, кинематографической и игровой продукцией. Кроме того, одни и те же торговые марки способны успешно действовать сразу на нескольких фронтах. Как пример, фильм по мотивам игры Tomb Raider привлек в кинотеатры массу людей и собрал в прокате по всему миру более $250 млн. Книжные бестселлеры «Гарри Поттер» и «Властелин колец», перейдя на большой экран, не только стали одними из самых прибыльных кинопроектов всех времен, но еще и серьезно заявили о себе и на игровом рынке. Harry Potter and the Philosopher's Stone вышла на всех значимых игровых платформах и оккупировала чарты по всему миру. Проекты по мотивам Lord of the Rings появятся на прилавках ближе к концу 2002 года и их, по-видимому, ждет аналогичная судьба. Практически любая игра по мотивам успешного фильма, основанная на раскрученной торговой марке, способна принести прибыль (но с фильмами по мотивам игр дело обстоит намного сложнее). Хотя фактор риска, разумеется, действует и здесь. Порой издатели трижды думают, прежде чем взяться за выпуск игры, если успех «первоисточника», на их взгляд, недостаточен.
Следует выделить один немаловажный факт. Если ранее подавляющее большинство потребителей игровой продукции составляли лица в возрасте до 24 лет (с ядром из подростковой аудитории), то на данный момент ситуация изменилась. Выросло целое поколение людей, которое относится к компьютерным и видеоиграм точно так же, как и к другим видам развлечений. То есть для них это нечто более чем привычное. В результате уже сейчас можно говорить о том, что возрастные рамки (о которых говорилось выше) расширились и основными потребителями стали люди в возрасте до 30 лет.
Заметим, что все эти выкладки справедливы для индустрии в целом. Но говорить, допустим, о том же возрасте игроков-потребителей, проецируя имеющиеся данные, например, на развивающийся российский рынок было бы неправильно. У России своя специфика, и к этому мы еще не раз вернемся в дальнейшем. ■

ГОЛЛАНДСКИЕ КЛУБЫ ПОДАЮТ В СУД НА SCEE





Три самых известных голландских клуба – «ПСВ», «Аякс» и «Фейеноорд» – подали в суд на Sony Computer Entertainment Studios. Причиной послужил тот факт, что разработчики This is Football 2002 включили данные команды в свою игру, не имея на то права. У SCEE и FIFPro (профсоюза футбольных игроков) есть соглашение, по которому Sony может использовать в своей продукции имена и внешность футболистов, но на торговые марки перечисленных выше клубов все это не распространяется. До выяснения подробностей продажи This is Football 2002 приостановлены, так же, как и выпуск This is Football 2003 в Нидерландах. ■

КОРОТКО

SKIES OF ARCADIA LEGEND подвергнется цензуре. Sega планирует подчистить оригинальную игру, сделав ее более подходящей для игроков младших возрастных категорий. Исчезнут сцену с курением, алкоголь и часть диалогов.

МАНАБУ ЯМАНА (Manabu Yamana) – один из ведущих программистов, работавших над Dragon Quest VII – основал новую компанию Genius Sonority, частично спонсируемую Nintendo. Студия займется созданием игр для GameCube и Game Boy Advance.

НОВАЯ ЧАСТЬ Breath of Fire получила официальное название: Breath of Fire V: Dragon Quarter. Одной из самых интересных составляющих игрового процесса



должно стать наличие системы Scenario Overlay, когда некоторые сюжетные коллизии происходят только по достижении персонажем соответствующего уровня.

ПО СВЕДЕНИЯМ журнала EGM, Nintendo собирается выпустить на Game Boy Advance римейк Earthbound (Mother), а также порт Super Mario RPG: The Legend of Seven Stars.

LUNAR LEGENDS выйдет в Америке. Издавать ее будет Ubi Soft. Предварительно дата релиза назначена на 13 ноября.

SONY ИМЕЕТ ПЛАНЫ по созданию многопользовательской онлайновой игры, эксплуатирующей вселенную Marvel Comics. Возможно, нас ждет нечто вроде Everquest, только населенного всяческими Пауками и Росомахами.

KONAMI ВЫПУСТИТ The Document of Metal Gear Solid 2 в Америке. DVD будет включать VR Missions и продвинутую секцию, посвященную созданию игры. Данный релиз должен помочь нам всем скоротать время в ожидании Metal Gear Solid 2 Substance.

ХИТ-ПАРАД ОТ "СОЮЗА"

ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ

	НАЗВАНИЕ	ПЛАТФОРМА	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Harry Potter and the Philosopher's Stone	PS one	30
2	Medievil 2	PS one	23
3	C-12 Final Resistance	PS one	20
4	Medal of Honor: Frontline	PS2	20
5	Muppet Monsters Adventure	PS one	17
6	State of Emergency	PS2	17
7	FIFA Foolball 2002	PS2	13
8	FIFA 2002 World Cup	PS one	13
9	Time Crisis 2 + G-Con 2	PS2	13
10	Tomorrow Never Dies (Platinum)	PS one	10

PC

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Warcraft III: Reign of Chaos. Русская версия (DVD-case)	35.30
2	Team Factor (jewel-case)	24.90
3	Heroes of Might and Magic 4 (Русская версия) (jewel-case)	20.00
4	Операция Flashpoint: Холодная война (jewel-case)	19.40
5	Duke Nukem: Manhattan project (jewel-case)	13.20
6	Лучшее для Counter-Strice(jewel-case)	12.30
7	Противостояние 3, Второе дыхание(jewel-case)	11.90
8	С.В.И.Н (jewel-case)	11.70
9	Угнать за 40 секунд (jewel-case)	11.50
10	Форсаж (jewel-case)	10.00

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

UPDATE ВМЕСТО EXPANSION PACK

Sierra не будет выпускать Tribes 2: Fast Attack – ранее запланированное офлайновое дополнение к онлайн-шутеру Tribes 2. Как решило руководство компании, single-player-миссии добавят в игру совсем немного по сравнению с тренировочными уровнями, а посему в сентябре появится доступный к скачиванию бесплатный update, где наряду с, собственно, обновлением будут представлены некоторые идеи из Fast Attack. В то же самое время стоимость коробки с игрой снизится до $10. ■



АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ (SHERB@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК ЕВРОПЕЙСКИХ РЕЛИЗОВ С 1 ПО 15 СЕНТЯБРЯ 2002 ГОДА

PC

06	BATMAN VENGEANCE
06	BEACH LIFE
06	LARGO WINCH
06	SHADOWBANE
06	WORLD AIRLINES
13	CONFLICT: DESERT STORM
13	DIVINE DIVINITY
13	EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
13	THE DAM BUSTERS

XBOX

06	EGGO MANIA
06	TUROK EVOLUTION
13	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
13	COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
13	CONFLICT: DESERT STORM
13	FILA WORLD TOUR TENNIS
13	MAT HOFFMAN 2
13	PRO TENNIS WTA TOUR
13	TETRIS WORLDS

PLAYSTATION 2

06	EGGO MANIA
06	LARGO WINCH
06	MONSTER JAM MAXIMUM DESTRUCTION
06	NEED FOR SPEED – HOT PURSUIT 2
06	STUNTMAN
06	TUROK EVOLUTION
06	ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP
13	DISNEY GOLF
13	MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2
13	MYST III – EXILE
13	STREET HOOPS
13	TRANSWORLD SURF
13	WAY OF THE SAMURAI

GAMECUBE

06	EGGO MANIA
13	FREEKSTYLE
13	PRO TENNIS WTA TOUR
13	RESIDENT EVIL
13	STREET HOOPS

БУДЕМ СТРЕЛЯТЬ РЕАЛИСТИЧНО

IGI 2: Covert Strike станет, как заявляют представители Codemasters, новым словом в stealth-based шутерах. Дело все в том, что разработанный норвежцами из Innerloop Studios движок позволяет привести баллистическую систему игры в полное соответствие с реальностью, что и будет сделано в IGI 2. Учитывается абсолютно все: калибр, скорость полета пули, материал, из которого сделана цель, время перезарядки, вес оружия и так далее. Последнее будет влиять не только на стрельбу, но и на перемещение игрока, так как чем больше «стволов» вы на себя навесите, и чем внушительнее они будут, тем сложнее будет быстро передвигаться, далеко прыгать. И, соответственно, тем легче будет вас подстрелить. Влияет это и на отдачу оружия, за что нужно сказать спасибо новой системе прицеливания, разработанной все там же, в Innerloop Studios. Иными словами, ждет нас точнейшее отображение реальности на компьютере. Если, конечно, Codemasters не лукавят, в красках расписывая свое детище. ■

УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

СТРАНА ИГР СЕРЕБРО ВЫБОР РЕДАКЦИИ · СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКЦИИ · СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

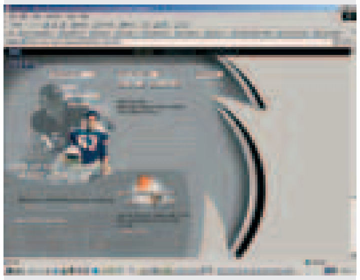
ВЫБОР РЕДАКЦИИ
7.0 И 7.5 БАЛЛА – СЕРЕБРО,
8.0 И 8.5 БАЛЛА – ЗОЛОТО,
9.0 И 9.5 БАЛЛА – ПЛАТИНА.

СОДЕРЖИМОЕ ДИСКА

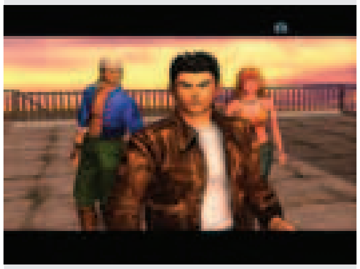
1 – ПАТЧ, 2 – БОНУС, 3 – ФАЙЛ,
4 – ВИДЕО, 5 – СКРИНШОТЫ.

КОРОТКО

ОНЛАЙНОВАЯ СЛУЖБА SegaNet с начала августа стала полностью бесплатной и не требующей подписки во всем, что касается Dreamcast. Единственное исключение существует для Phantasy Star Online Ver. 2. Кроме того, не исключено, что к концу года поддержка игр для Dreamcast вообще прекратится.



SHENMUE II в версии для Xbox будет комплектоваться дополнительным диском с Shenmue: The Movie. Если вы помните, Shenmue: The Movie в свое время демонстрировалась в японских кинотеатрах и представляла собой некую кинематографичную «нарезку» прохождения Shenmue.



ПЭНС ХЕНРИКСЕН (Lance Henrikssen), известный по телесериалу Millenium и участию в фильмах Aliens и The Terminator, примет участие в озвучке одного из ключевых персонажей Red Faction II.

МАРК ХЭММИЛ (Mark Hammill) не отстает от Хенриксена. Актер, которого все знают по роли Люка Скайуокера, будет озвучивать некоего злодея в англоязычной версии Grandia Xtreme.



Акелла



pc cdrom





В те времена, когда человечество еще только-только вышло из колыбели, за ним нужен был глаз да глаз... Кто наблюдает за нами с поднебесья? Бог? Дьявол? Высшая сила? Нет... Это око последнего Дракона! Только он сможет спасти земли людей от нашествия коварных врагов.

"Глаз Дракона" - уникальная игра, чудесная смесь фэнтезийного экшена и РПГ, созданная российскими разработчиками. Знаете, чем вам предстоит заниматься? Никогда не поверите: воспитывать дракона! Единственного оставшегося в живых из целой расы этих прекрасных существ, некогда мирно сосуществовавших вместе с людьми. Выбрав тип своего детища (как известно, драконы бывают огненные, ледяные или кислотные), вы отправляетесь спасать человечество, попутно взращивая юного перепончатокрылого. В то время, как он будет сражаться с врагами, учиться магии и осваивать новые навыки, люди сами потихоньку станут бороться с монстрами, пользуясь всеми преимуществами своего группового интеллекта.

Еще одной отличительной особенностью игры стала трехмерная графика, использующая самые современные технологии. Наличие таких эффектов, как терраморфинг, динамическое освещение, смена времени суток, различные погодные явления и катастрофы, сделают вашу жизнь в драконьей шкуре поистине незабываемой!

- Роскошная графика в разрешении до 1600x1200, с потрясающими визуальными эффектами
- Множество спецэффектов: терраморфинг (изменение земной поверхности в реальном времени - вулканы, кратеры от выстрелов и т.п.), землетрясения, реалистичная смена времени суток и многое другое
- Объемный звук с завораживающими музыкальными композициями
- Более 40 видов отвратительных чудовищ
- Десять типов людей: лучники, рыцари, простые крестьяне и т.д.
- Свыше 100 видов объектов: здания, деревья, валуны и пр.
- Более 60 видов визуальных спецэффектов

Акелла™

DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL



«Поклонники файтинга Dead or Alive всегда восхищались совершенством женского тела. В нашей новой игре мы даем фэнам то, о чем они так давно просили — возможность наблюдать за восхитительными красавицами: как они прыгают, бегают и перебрасывают мячик через волейбольную сетку. Эта игра понравится всем, а благодаря огромной мощи Xbox девушки из Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball будут выглядеть еще реалистичнее, чем когда-либо раньше!» — *Томонобу Итагаки, выставка E3, май 2002 года.*

ПЛЯЖНЫЙ ЭКСТРИМ!

Игра, где в режиме опций можно было регулировать амплитуду подпрыгивания груди у персонажей женского пола, рано или поздно обязана была получить логическое развитие.

Когда третья часть провокационного файтинга Dead or Alive (Tecmo) для Xbox только-только начала обкатываться на закрытых журналистских показах, автор сериала Томонобу Итагаки (Tomonobu Itagaki) объявил, что хотел бы создать для майкрософтовской приставки спортивную игру, но «сделать ее по-своему». И хотя многие тогда подумали о возрождении какого-нибудь старенького сериала вроде гремевшего в восьмибитные времена Tecmo Bowl, сам Итагаки еще не определился с игровой концепцией. У Team Ninja к тому моменту были некоторые наработки по симулятору фотомодели под условным названием Dead or Alive Digital Venus 2002, позволявшему игрокам передвигать девушек по экрану и фотографировать их в разных позах. Слабые продажи аналогичной игры Primal Image от Atlus заставили Team Ninja искать альтернативные пути применения имевшегося инструментария. Сначала рассматривалась идея сделать симулятор плавания — прекрасный способ показать героинь DoA в соблазнительных купальниках, однако вскоре этот вариант отбросили в пользу более динамичного пляжного волейбола. И купальники при деле, и даже на файтинг порой похоже!

90X60X90 24X7

Оцените сюжет: борец-диджей Зак сорвал большой куш и, недолго думая, прикупил себе самый настоящий тропический остров — весь в

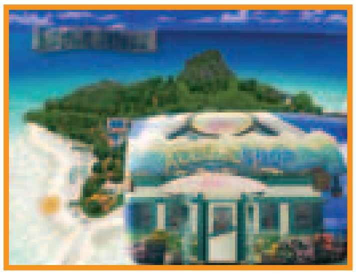


■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** sports ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Tecmo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Team Ninja ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 4
■ **ОНЛАЙН:** http://www.tecmo.co.jp ■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2002 года (Япония, США) ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11694

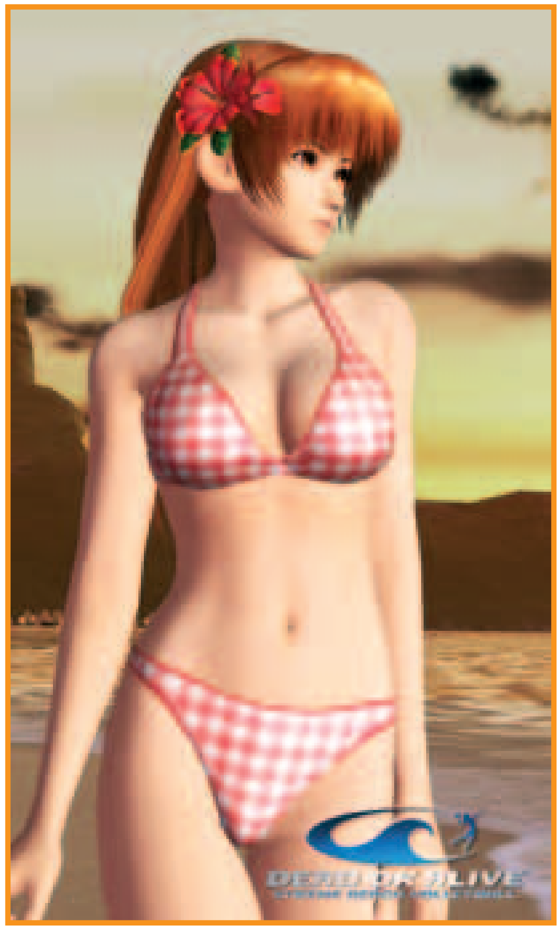
пляжах, оборудованный по высшему классу соляриями, магазинами, дискотеками и кинотеатрами. Быстренько переименовав покупку в свою честь, новоиспеченный курортовладелец разослал всем девушкам, знакомым ему по Dead or Alive 3, приглашения. Дескать, так и так, зовем на новый турнир, без вас велено не начинать. Девчонки, естественно, съезжаются — только для того, чтобы обнаружить, что никакого бойцовского турнира и в помине нет, а из мужиков на всем острове только один Зак и есть. Думаете, сортсменки-комсомолки-красавицы попадали духом? Не тут-то было! Отыскав под первой попавшейся пальмой волейбольный мяч, они дружно принялись перекидываться им через предусмотрительно натянутую кем-то сеточку. Да здравствует голубое море, сверкающее солнце, горячий песок и тесная компания загорелых девушек, пышущих азартом парных соревнований!

ЭТИКА И ПСИХОЛОГИЯ

В свою команду играющий сможет выбрать любую из семи очаровашек, засветившихся на аренах DoA3 (ниндзя Касуми, школьницу Аянэ, студентку Леифанг, женщину-борца Тину, оперную певицу Хелену, наемную убийцу Кристи и каратистку Хитоми), плюс новую девушку по имени Лиза — американку, бывшую олимпийскую чемпионку по волейболу. Представители Team Ninja, не успев анонсировать дебют спортсменки, сразу заявили, что Лиза наверняка появится и в следующих частях сериала (DoA4?). В режиме Story за победы в матчах игрок получает денежные вознаграждения, которые можно потратить на «экипировку» своей команды. Прикупите своей напарнице новое бикини (о,







ПАТЕНТОВАННЫЙ АНТИДЕПРЕССАНТ

В 20-х годах прошлого века наиболее подходящим местом для возникновения нового вида спорта оказался курортный городок Санта-Моника (Калифорния, США), где впервые волейбольные корты были перенесены на пляжи. Команды играли шесть на шесть.

1927 — Пляжный волейбол становится основным видом развлечения на знаменитом нудистском пляже, открытом в городке Франкинвилле.

1930 — Первый матч по пляжному волейболу с командами, состоящими из двух участиников, сыгран в Санта-Монике. Пляжный волейбол можно увидеть во Франции, в окрестностях Софии, Праги и Риги. В США в пляжном волейболе люди находили средство лечения от депрессий. Количество игроков в команде варьировалось (3-4 человека).

1947 — Проведен первый официальный турнир по волейболу в Калифорнии, организованный компанией Holzman.

1948 — Первый турнир, прошедший в Лос-Анжелесе, в качестве призового фонда имел ящик пепси-колы. В пятидесятые-семидесятые годы шла популяризация данного вида спорта, однако



единых правил на тот момент так и не было зафиксировано. Общая концепция соревнований была разработана только к 1976 г., в 1978 г. главным спонсором официальных турниров становится Jose Cuervo Tequila, а в 1981 к этой компании присоединился производитель пива Miller Brewing.

1983 — Создана организация AVP: Association of Volleyball Professionals.

1987 — Состоялся первый чемпионат мира по версии FIVB. Призовой фонд для турниров AVP, согласно трехгодичному контракту с компанией Miller, составил 4,5 миллиона долларов США.

1992 — В Испании прошел первый женский турнир по версии FIVB. 21 сентября Международный Олимпийский Комитет предоставил пляжному волейболу статус олимпийского вида спорта.

1996 — На олимпиаде в Атланте 24 мужских и 16 женских команд представляли свои страны на первом в истории олимпийском турнире.

ПРАВИЛА ПЛЯЖНОГО ВОЛЕЙБОЛА

Пляжный волейбол — спортивная игра двух команд, по два игрока каждая, на разделенной сеткой песчаной игровой площадке. Мяч удерживается в игре путем нанесения ударов по нему любой частью тела. Цель игры для каждой команды — правильно направлять мяч над сеткой для приземления его на площадке соперника и предотвратить приземление мяча на своей площадке.

* Мяч вводится в игру подающим игроком. Игрок подает, направляя ударом одной кисти или руки мяч над сеткой на площадку соперника.

Команда имеет право коснуться мяча три раза для возврата его на площадку



соперника. Игроку не разрешено касаться мяча дважды подряд (кроме случая блокирования и первого контакта).

* Розыгрыш продолжается до касания мячом площадки, выхода его из игры или ошибок команды при возвращении мяча на площадку соперника по правилам. В пляжном волейболе только подающая команда может получить очко (исключение в решающей партии). Когда принимающая команда выигрывает розыгрыш, она получает право подавать (а также получает очко в решающей партии), это называется переходом. Подающий игрок должен чередоваться каждый раз при переходе.

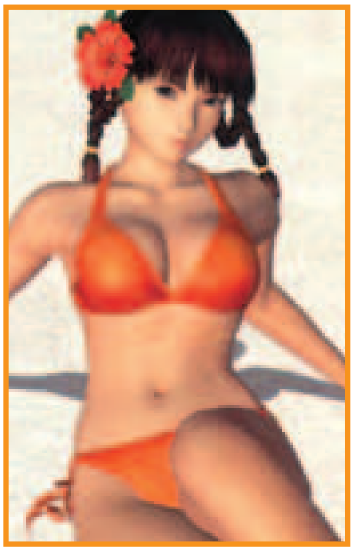
В пляжном волейболе есть два варианта встречи, наверняка Team Ninja включили в игру оба:

* Вариант А — только одна партия: команда выигрывает партию и встречу, набирая 15 очков при двух очках преимущества. В случае равного счета 16-16 команда, набирающая 17-ое очко, выигрывает партию и встречу с преимуществом только в одно очко.

* Вариант Б — встреча из трех партий до победы дважды одной из команд: первые две партии матча играются до 12 очков. Команда, которая первой набирает 12 очков, побеждает в партии. Команда выигрывает матч, побеждая в двух партиях.

* Решающая партия: Когда счет по первым двум партиям 1:1, для победы в третьей, решающей партии команда должна набрать 12 очков с преимуществом в 2 очка. В случае равного счета 11:11, игра продолжается до достижения преимущества в 2 очка. Лимита очков в данном случае нет. Решающая партия играется по системе «тай-брейк», когда выигравшая розыгрыш команда получает очко.

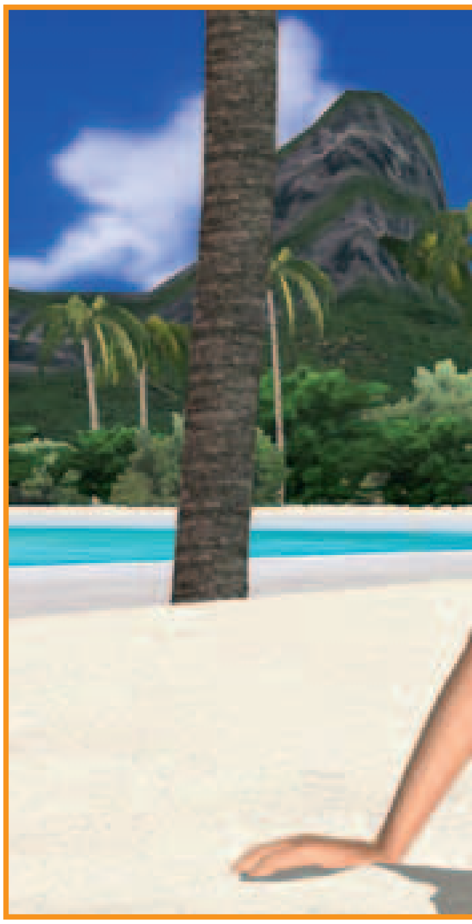
какой выбор в тамошнем магазинчике!) или солнечные очки, или часики — и ее расположение к вам вырастет. Чем сильнее притяжение между персонажами, тем более сложные движения они смогут выполнять во время матча. На наш взгляд — оригинальная и логичная

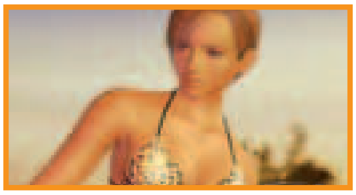


система «прокачки» героинь. Если купите что-то не то, партнерша вас, конечно же, не покинет, но и никакой пользы от такой покупки не выйдет. Прямо как в жизни. Не последнюю роль здесь играют изначальные личные пристрастия девушек — давно известно, что Касуми не переносит Хитоми, и играть вместе они будут через силу. Важно внимательно следить за настроением напарницы, вовремя реагировать на его смену, и тогда в вашей команде восторжествуют мир, взаимопонимание и любовь. :)

КУЛЬТУРНЫЙ ОТДЫХ

Отметим, что наши попрыгуньи далеко не все свое время тратят на соревнования и живописанный выше шопинг. Зак позаботился о том, чтобы девушкам на острове было куда сходить поразвлечься. К их услугам зал игровых автоматов, где можно сыграть в DoA3 (правда, вряд ли недавний хит продаж будет представлен в полном объеме); кинотеатр с рекламными роликами из готовящейся к выходу Ninja Gaiden и других игр от Tecmo; казино с «однорукими бандитами» и специальными версиями игр в покер, блэкджек или рулетку. Желающие смогут поучаствовать и в других мини-играх: конкурсе красоты, танцевальном соревновании и тренировке водных спасателей. Игра в карты на раздева-





ние и отработка приемов искусственного дыхания, как назло, авторами пока не заявлены.

ПУСТЬ ВСЕ БУДЕТ ТАК, КАК ТЫ ЗАХОЧЕШЬ

Удивительно, сколько параметров поддаются тщательнейшей настройке. Тут вам окружающая среда с разными типами погодных условий и времени суток, песочки-сеточки-мячики, и сами девушки, которые с радостью позволяют менять себе прическу и облачаются в сотню доступных купальных костюмов и раз-



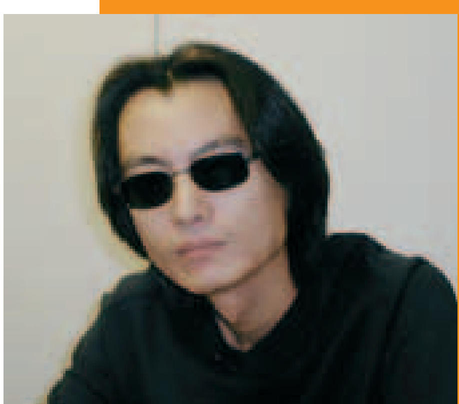


вешивают на себе полсотни разных аксессуаров. Кремы для загара или, наоборот, защищающие кожу от палящих лучей солнца, позволяют поддерживать цвет кожи ваших спортсменок именно таким, каким вам хочется его лицезреть. Местная радиостанция транслирует более двадцати лицензированных музыкальных композиций, также в игру встроена функция проигрывания треков, предварительно собранных игроком на жестком диске приставки. Там же можно сохранять видеозаписи наиболее полюбившихся моментов матчей и фотографии своих фавориток (вот оно, наследство Digital Venus 2002!).

РАЙСКОЕ ИСКУШЕНИЕ

Кто знает, может быть, как раз такой игрушки — притягивающе красивой, легкой в освоении, веселой и ненапряжной — нам и не хватает. Когда за окном будут лить ноябрьские дожди, Tecmo выкатит на рынок свой пляжный волейбол, и восемь милашек выпрыгнут на песча-

ТОМОНОБУ ИТАГАКИ – О ФАЙТИНГАХ-КОНКУРЕНТАХ СЕРИАЛА DOA

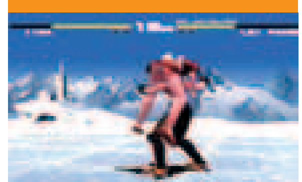


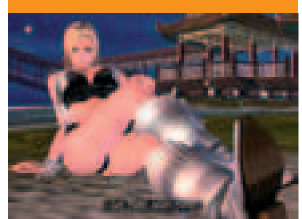
«Virtua Fighter 4? Как бы объяснить... VF4 — очень хорошо сделанная игра. Основная ее проблема в том, что она устарела. Они еле-еле реализовали вещи, которые у нас были уже в DoA2. Несмотря на то что их фоны неплохо выглядят, они очень... ограниченные — в то время как арены в DoA3 многоуровневые и более реалистичные, игрокам здесь приходится адаптироваться к разным ситуациям. С точки зрения разработчика, VF4 слегка разочаровывает; с позиций же геймера — это вещь, в которую просто интересно играть».

«Tekken 4 — кусок дерьма. Плоха изначальная задумка, планирование. Недоделка. Попытавшись сделать в Tekken 4 трехмерные фоны, как у меня в DoA2, они с треском все провалили. Оставались бы уж в двухмерном мире... честно говоря, я не уверен, что у них когда-нибудь хватит сноровки перевести игру в полное 3D из «теккеновского 2D». Графика выглядит совсем дешевой — люди, сделавшие первый Tekken, обиделись бы, увидев четвертую часть. Геймплей очень медленный, при игре возникает какое-то чувство неудовлетворенности. Баланс хромает. Учитывая данное положение вещей, я не считаю работы Namco способными конкурировать с моим сериалом». *(из интервью для сайта GameSpy.com)*

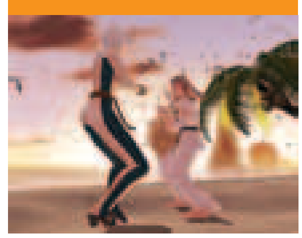
ХРОНОЛОГИЯ СЕРИИ

1996, ноябрь — Dead or Alive (аркадный чипсет Sega Model 2)
1997, октябрь — Dead or Alive (Saturn/Япония)
1998, март — Dead or Alive (PlayStation/Япония, США)
1998, октябрь — Dead or Alive ++ (аркадный чипсет Tecmo TPS)
1999, ноябрь — Dead or Alive 2 (аркадный чипсет Sega Naomi)
2000, январь — Dead or Alive 2 Millenium (аркадный чипсет Sega Naomi)
2000, март — Dead or Alive 2 (Dreamcast/США)
2000, март — Dead or Alive 2 (PlayStation 2/Япония)
2000, сентябрь — Dead or Alive 2 (Dreamcast/Япония)
2000, октябрь — Dead or Alive 2 Hardcore (PlayStation 2/США)
2000, декабрь — Dead or Alive 2 Hardcore (PlayStation 2/Япония)
2001, ноябрь — Dead or Alive 3 (Xbox/США)
2002, февраль — Dead or Alive 3 (Xbox/Япония)
2002, март — Dead or Alive 3 (Xbox/Европа)
2002, ноябрь — Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball (Xbox)
2003 — Dead or Alive 4 (платформа не названа)



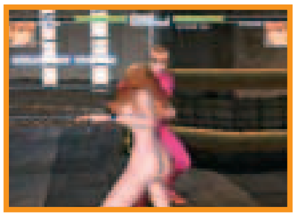


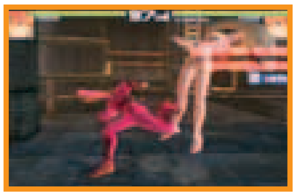




ные пляжи в гостиных всего мира. Что нам еще нужно для счастья? Разве что четвертая часть Dead or Alive, о разработке которой в недавнем интервью агентству Bloomberg обмолвился глава Tecmo Дзиндзи Накамура (Jinji Nakamura). По его словам, процесс идет, но о результате говорить рано, равно как и о платформе для будущей игры. Поэтому обратим-ка мы наш взор снова на просторы острова Зака, где так приятно провести часок-другой в обществе обворожительных спортсменок! А в следующем номере «СИ» мы планируем поместить эксклюзивное интервью Томонобу Итагаки. Все только начинается!

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
VALKORN@GAMELAND.RU







И ТУТ ХЕНТАЙ!

В прошлом году Tecmo судилась в Японии с полуподпольным хакерским издательством Westside, распространявшим на одном из своих компакт-дисков слегка измененный сейв-файл для DC-версии DoA2, позволяющий полностью раздевать одну из героинь и в таком виде драться. Шуму поднялось много, защитники благопристойности с пеной у рта призывали к решительным мерам по борьбе с порнографией, пиратской продукцией, детской проституцией, и т. д., и т. п. Ответ Westside не заставил себя ждать. Как выяснилось, чтобы отключить одежду в версии DoA2 для Dreamcast, их специалисту потребовалось изменить всего 14 байт (!) кода в файле загрузки. Следовательно, обнаженная модель персонажа была заложена в игру изначально самими авторами из Team Ninja.

Если все это было хитрым способом Tecmo привлечь внимание к своей продукции — то уж больно запутанную тактику они избрали: пришлось ведь признаваться в том, что засунули в игру голую девицу. Скорее всего, менеджеры Tecmo кинулись защищать доброе имя компании, толком не разобравшись в предмете: наверняка они сами не знали, что в DoA2 заложен «облегченный» вариант героини (зачастую такие секреты оставляют в финальном коде программисты, никому о них не рассказывая).

Судя по всему, Касуми остается единственным персонажем, кого Tecmo (не без помощи огласки Westside) «выпустила» в таком виде на публику. Существует секретный код (http://www.gamefaqs.com/console/dreamcast/code/25789.html), открывающий доступ к «настоящему» демо-ролику в начале игры — похоже, что модель обнаженной Касуми оттуда и становится доступной благодаря ставшему легендарным VMU-сейву. С раздетой версией персонажа героини дизайнеры работали явно недолго: хоть у девушки и есть победная поза, при произнесении коронной фразы ее губы остаются закрытыми. Выглядит жутковато...


БЕЗУМНЫЙ МАРКС
ЗАТКНИСЬ И РУЛИ, А ТО САМ ПРИЗРАКОМ СТАНЕШЬ: В МОЕМ ИМЕНИ ГЛАВНОЕ НЕ ТО, ЧТО Я МАРКС, А ТО, ЧТО БЕЗУМНЫЙ!
А КАРЛ МАРКС ГОВОРИЛ, ЧТО ПО ЕВРОПЕ БРОДИТ ПРИЗРАК КОММУНИЗМА.
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
лучшие игры по-русски
PAN VISION
GRIN
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

ХЕНТАЙ



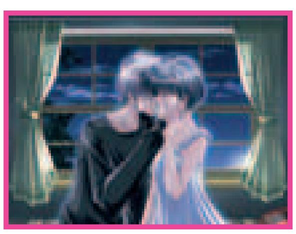
«Страна Игр» не пропагандирует игры эротического содержания. Мы просто рассказываем о существующем явлении. Несовершеннолетним читателям играть в соответствующие программные продукты мы настоятельно не рекомендуем.

ПРОСТО ЭРОТИКА — ИЛИ?. .









Существует целый пласт невспаханных широкой аудиторией игр, которые дадут отдохнуть вашим рукам, мозгам и порадуют уставший от пикселей и полигонов глаз. Милые девушки любой комплекции, возраста и пол... гм... (впрочем, даже милые мальчики там есть) — в общем, девушки на любой вкус и цвет (ведь речь идет об играх японских, а следовательно — выполненных в яркой стилистике манга) готовы на все, что угодно. И только для вас одного!

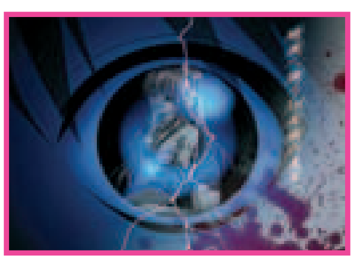
В ПОСТЕЛИ С... КАРТИНКОЙ

По правде говоря, японские H-games (*от hentai, яп. — «извращение», «секс»*) не сходятся клином на сексуальных переживаниях. Хотя доля чисто «порнушных» игрушек высока, под общее наименование H-games зачастую попадают dating simulations — японские игры, где вы встретите все грани романтических отношений и реалий жизни — от детсадовских воспоминаний о первой любви (в 90% подобных игрушек обязательно будет девушка, с которой вы вместе копались в песочнице) и домоганий со стороны вашей учительницы или школьной медсестры (еще один штамп подобных игрушек) до небанальных размышлений о смысле жизни!

КАКИЕ ОНИ БЫВАЮТ?

Множество сексуально направленных игр (H-games, смиритесь с этим определением) линейны и выглядят как НЕдетская книжка с картинками, где вы нажимаете кнопки лишь для того, чтобы прочитать следующую строчку или сохранить игру. Читаете диалоги, любуетесь результатом. Интерактивность, заметьте, нулевая. Одна из лучших представительниц этого жанра — Desire (C's Ware): что бы вы ни делали, получите одинаковый результат. Но сюжет так захватывает, что вам кажется, будто это именно вы бегаете по острову, который так далеко в море, именно вы спасаете (или не спасаете) девушек, именно вам они признаются в любви и отдают эту самую любовь... и себя заодно. Графика, анимация и озвучка в Desire на высоте, занимает все это удовольствие 3 диска. Кстати, это одна из немногих игр высокого качества, переведенных-таки на английский язык. Японский звук не тронут, что делает Desire неплохим подспорьем для изучающих японский язык.





В качестве отдельного подкласса H-games можно отметить игры-головоломки «на раздевание» вроде крестиков-ноликов, покера, тетриса и всяческих вариаций на столь благодатную тему. Одна из интересных, пожалуй, Kotobuki. В качестве призов там вы получаете не просто девушек, а девушек из других известных игр компании-издателя.

СИМУЛЯТОРЫ ЛЮБВИ

Линейные игрушки и головоломки быстро наскучивают, несмотря на потрясающие картинки и неоднозначные возбуждающие сюжеты (что тоже встречается не всегда). Следующим после них логическим шагом стали более продвинутые love simulation games (или dating sims — «симуляторы романтических отношений»). Принято считать, что все нача-

Надоело убивать бесчисленных монстров, строить войска для захвата очередной деревушки и складывать кубики, шарики и прочие чудеса геометрии в стаканы? Вы ищете большой, красивой, а главное — чистой любви? А может, чего-то более порочного? И при этом игры вроде «Рандеву-со-знакомой-незнакомкой-номер-13035» уже приелись… Та-да! В стране с непревзойденным техническим прогрессом и древними самурайскими традициями давно позаботились о бедолагах вроде вас.



ОБ АВТОРЕ

Известная в российских кругах любителей манги как Itsuki Akiba, автор статьи Евгения Давидюк знаменита тем, что перепевает на японском и русском языках песни из известных аниме-фильмов (подробно с ее творчеством можно познакомиться на сайте http://kawaii.otaku.ru). Особенно популярна Евгения, естественно, в Японии — летом она ездила туда из родного Новосибирска записывать диск своих песен. Конечно, ей удалось встретиться со множеством деятелей тамошней массовой культуры — в том числе и с авторами нескольких рассматриваемых в статье игр.





лось с Tokimeki Memorial от Konami — там впервые появилась возможность закончить игру с одной из нескольких девочек, и именно от действий играющего зависело, с кем именно. Суть таких игр заключается в том, что вы — как правило, студент или школьник, в редких случаях молодой клерк — попадаете в среду, густо заселенную женским полом, который, словно подчиняясь инстинктам, так и норовит затащить вас в сети своей любви (зачастую — гораздо дальше). Или вы сами, очарованные таким положением дел, решаете сделать хотя бы одну, а порой нескольких (или даже всех!) девочек своими.
Кстати, примечательная особенность – обычно вы не видите лица вашего ге-



ОБРАЗЕЦ ЖАНРА: COMIC PARTY

В городе ежемесячно проводится Comic Party — огромная ярмарка для тех, кто рисует додзинси (так в Японии называется любительская манга — зачастую авторы додзинси со временем пробиваются в стан профессиональных и высокооплачиваемых художников), а также тех, кто любит их читать. Вы, не без помощи своего «друга» Таиси, беретесь рисовать мангу. Главное — успеть нарисовать все до крайнего срока, deadline. Выбираете жанр, количество страниц и цветность, после чего можно просто рисовать, чтобы успеть к сроку, а можно и потренироваться, и тогда ваша манга будет получаться быстрее, а главное — качественнее.
Иногда нужно подзаработать денег, чтобы было на что печатать свои творения. В типографии вы заказываете количество экземпляров (чем их больше, тем себестоимость меньше — все как в жизни), а затем, по приближении Comic Party, устанавливаете цену, по которой будете продавать мангу. Стратегия такова: первые два-три фестиваля можно ставить цену поменьше, даже себе в убыток, но позже, когда вы научитесь сносно рисовать, вашу мангу оторвут с руками по любой цене, и вы легко можете стать миллионером.
Но не стоит гнаться за богатством в ущерб личной жизни — толстый кошелек не приведет вас к благополучному завершению игры. CP считается пройденной лишь тогда, когда вы обретете свое счастье с любимой девушкой. Тут действует принцип — «окажись в нужное время в нужном месте». Требуется знать, куда приглянувшаяся вам девочка любит ходить по выходным, какие комиксы ей нравятся. Узнать это не так просто, но наверняка большинству девочек все же нравится манга про любовь. Не думайте, что все просто — поиграв в общей сложности неделю (подряд по 5-7 часов в день), мой герой так и не смог затащить ни одну из девочек в постель… вот поцеловать парочку все же удалось.









СВОЯ ПРЕССА

Лишним подтверждением того, что H-games превратились в отдельную прибыльную отрасль игровой индустрии, является количество печатных изданий, посвященных этому виду игр в Японии. Ежемесячно выходит более дюжины толстенных журналов, где подробно расписываются способы прохождения тех или иных игрушек, вкладываются красочные постеры с героинями. На прилагаемых компакт-дисках обычно выложены многочисленные демки свежих игр. Степень откровенности контента разнится от изданию к изданию: например, Dengeki выпускает G's Magazine, посвященный вполне приличным консольным lovesims, E-login от Famitsu специализируется уже на чуть более фривольных играх, а какой-нибудь Megastore от Core легко способен вогнать в краску даже умудренных опытом хентайщиков.





роя. Волосы у него в 95% случаев будут темными: все сделано для того, чтобы японские геймеры как можно ярче представили себя самих в образе главного персонажа. А специально для одной из версий Tokimemo была разработана система, при помощи которой можно научить девочек произносить именно ваше имя! Оригинал Tokimemo не содержал явных эротических сцен, от вас требовалось лишь «влюбить» в себя одну из приглянувшихся подружек посредством телефонных звонков с последующими свиданиями. С 1990 года игра получила множество сиквелов на самых различных платформах (PC, Super Famicom, PS one, Saturn, Game Boy Color), последний из которых вышел буквально в прошлом году для PS2.

Идея Konami прижилась, породив море приличных и неприличных (во всех смыслах), интересных и не очень клонов. Из особенно удавшихся стоит отметить сериалы Sentimental Graffiti от Nec (его отличие в том, что в начале игры все девочки уже влюблены в вас и надо остановить свой выбор на одной, а одиннадцать менее везучих отправить лесом), Comic Party и Pia Carrot. Последние два — от команды Leaf, плохих игр она не делает в принципе. На ее совести еще и To Heart — самый настоящий образец жанра. И если To Heart — типичная школьная история, а Pia Carrot («Сосновая Морковка» — так игриво называется кафе, в котором работают героини игры на пару с вами) — история об официантках, то Comic Party зиждется на довольно необычной основе (см. врезку).

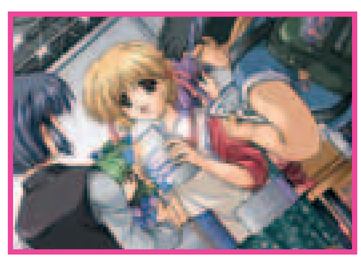


КОМУ ЭТО НУЖНО?

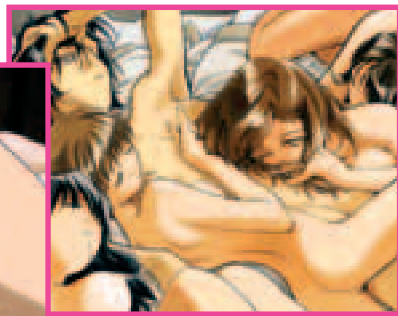
Спрос рождает предложение, а потому новорожденные H-игры заметно отличаются от тех, что были созданы 5-10 лет назад. Новинки занимают по несколько компакт-дисков, чему виной озвучка и большое количество графики и анимационного видео. Каждая игра стремится превзойти своих старших сестер по оригинальности сюжета, привлекательности героинь, качеству картинок. Хотя последнее, кстати, вовсе не обязательно. Kanon и Air хоть и выглядят менее профессионально, чем пресловутая Comic Party, а их популярность почти так же велика. Почему? Спрос огромен. Существуют сотни компаний-разработчиков (в том числе и те, кто создают dojinshi games — «самодельные» творения с персонажами из популярных игр), тысячи художников, которые мечтают о том, чтобы

















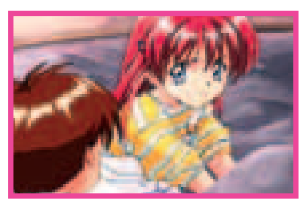




именно их персонажи появились в новой игре, наконец, миллионы покупателей. На известном сайте Tinami (http://www.tinami.com) вы найдете горы фэнских рисунков по Tokimemo, Comic Party, Viper, Kanon, To Heart и другим сериалам... Двух культовых героинь из двух последних игрушек — Мульти и Аю — озвучивала одна и та же актриса, Юи Хориэ (Yui Horie). Именно игры сделали ее популярной, и можно с уверенностью сказать, что любая игрушка, в записи саундтрека которой она примет участие в дальнейшем, будет пользоваться коммерческим успехом лишь из-за ее голоса.

NIHONGO GA DEKINAI! («Я НЕ ГОВОРЮ ПО-ЯПОНСКИ!»)

Проблема перевода японских игр стоит еще острее, чем в случае с JRPG, что обусловлено самобытностью жанра и возможным его непониманием/неприятием со стороны массового западного потребителя (те же опасения — «не поймут!» — если помните, американские издатели выказывали долгое время по поводу японских RPG). Поэтому лишь крохотная доля этих игр переводится. Конечно, на английский. Что касается России, то здесь H-игры доступны через Интернет — можно скачать, а можно купить, благо сайтов, предлагающих этот вкусный товар, хватает. Кроме того, на сборниках игр для PC, что были популярны еще пару лет назад, вполне можно найти неплохие вещицы вроде 3 Sisters Story, May Club, Seasons of Sakura, ну и другие, более старые и не очень выразительные в плане графики и озвучки (зачастую без нее). Отсутствие звука объясняется тем, что игрушки скачаны из сети, куда проще выложить облегченные версии. Тем не менее, реально можно найти переведенные на английский вещи от C's Ware, такие, как DiViDead, Desire, Eve Burst Error и не так давно вышед-



ВЫБОР ЗАТЕЙНИКА: KOKORO

Одной из суперхардкорных игр можно смело назвать Kokoro (*«душа, сердце» — яп.*). Рассказывает она о жизни простого японского парня, подвергавшегося в юном возрасте различным домогательствам со стороны своих самых близких людей — мамы, папы и старшей сестры. Младшая у него тоже есть, но о ней отдельный разговор. Мальчик вырос, но интерес к сексу у него не пропал. И по ночам ему до сих пор снятся мама, папа и сестренка...

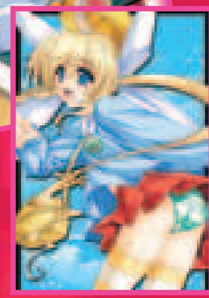
Тем не менее, парень довольно симпатичный, даже девушка у него есть, Маюми. Но, очевидно, ему ее мало – ведь, кроме Маюми, у вас в лице Содзи есть возможность найти себе новую девушку или даже парня. Впрочем, учительница-американка, оказавшаяся в Японии по студенческому обмену, которая затащит вас на оргию, и даже младшая сестра тоже подойдут. Всего семь основных героев (не считая девочек из «команды поддержки»), 24 варианта закончить игру и 70 с лишним картинок... Очень необычная графика, причем не CG, а отрисованные от руки (надо заметить, очень талантливой руки) картинки, с абсолютно непредсказуемыми и откровенными ракурсами.

Проходится Kokoro быстро. Выбирая варианты ответов или место, куда пойти, вы в итоге оказываетесь с одной из девушек. Или не с одной. Или не с девушкой. Или с уже не девушкой. Закончив игру один раз, можно сразу же продолжить сексуальные эскапады — здесь действует принцип «перед тем, как получить ending 2, получи ending 1». Забавно, что в финале каждый из персонажей скажет, что о вас думает, и в итоге общественное мнение покажет, кто вы: хороший парень или извращенец. Угадайте, что бывает чаще?









ГДЕ ДОСТАТЬ?

Можно купить H-games в сети. Переведенные на английский релизы время от времени попадаются в онлайновом магазине Amazon (http://www.amazon.com), японские же продаются на сайтах Peach Princess (http://www.peach-princess.com/), Hentai Neko (http://www.hentaineko.com/), и AnimeNation (http://store.yahoo.com/animenation/hentai.html). Еще можно встать на скользкую детективную тропу и выловить ссылки на нелегально выложенные архивы где-нибудь на ролевом сайте http://rpgmaniatikos.metropoliglobal.com/ или Maximum Hentai (http://maximumhentai.com).

О феномене «хентая вообще» можно почитать у киноведа Бориса Иванова на http://hentai.anime.dvd-special.ru/ — хотя игр и картинок там нет, зато, гм... теоретических знаний наберетесь по самое пикачу.

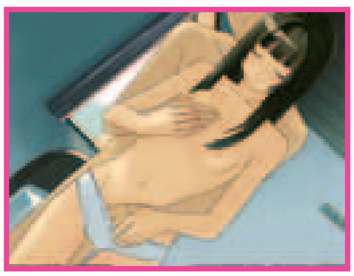


шую Snow Drop. Увы, достать H-game или lovesim для приставки — будь то Saturn, Dreamcast или PS one — в нашей стране получится, только если заказывать игрушку из какого-нибудь онлайнового магазина. Поверьте, порой оно того стоит. Хотелось бы, чтобы именно такие — красивые, интересные, концептуально свежие для российского рынка игры (а не просто порнотетрис) лицензировали и переводили для нас, чтобы жанр, которым нас незаслуженно обделяют, получил распространение не только среди японцев и горстки избранных фэнов из других стран.

ВЕРХ НЕПРИЛИЧИЯ?

Разумеется, среди японцев потребителем таких игр в первую очередь является молодое население мужского пола. Девушкам играть в H-games неприлично, и даже если девчонки с удовольствием запускают на своем компьютере «это», то лучше им не сознаваться своим подружкам в столь аморальном, особенно с точки зрения японцев, поступке. С другой стороны, мальчики против таких девочек ничего не имеют. ;)

Что же такого неприличного в H-играх? Степень развратности может варьироваться от так называемого «фансервиса» (легкая эротика — вроде и купальники, и сцены в ванной... но только ракурсы всегда такие, что ничего не видно... максимум, что вы увидите — невинный поцелуй) до самого настоящего жесткого рисованного порно («хентай»). А чтобы как-то разогреть «правильных» представительниц слабого пола, стали появляться игры с абсолютно романтичным и трогательным сюжетом, где героинями, как правило, являются абсолютно наивные девочки, а в качестве бонуса в конце все же может быть постельная сцена. Но девочки уже не отворачиваются хорошенькие носики, ведь это — логическое завершение романтики! Konami, вовремя почувствовав, куда







ветер дует, выпустила в начале 2002 года версию Tokimeki Memorial специально для женской аудитории, сделав большинство персонажей новой части привлекательными парнями. Еще одно направление H-games для девочек — игры о любви между мужчинами (т. н. «yaoi»)! Они, вслед за весьма специфическими аниме-фильмами и мангой на гомосексуальные темы, не оставляют равнодушными своих поклонниц. И правильно — почему это парни могут наблюдать за двумя девушками (эта тема повторяется из игры в игру, а то и становится главной, как в LesProRing), а мы за ними — нет? Интересно, что придумают изобретательные японцы в следующий раз?

ЕВГЕНИЯ ДАВИДЮК
ITSUKI@OTAKU.RU
ПРИ УЧАСТИИ
ВАЛЕРИЯ «А.КУПЕРА» КОРНЕЕВА
VALKORN@GAMELAND.RU


ЭСКАДРА СМЕРТИ
DESTROYER COMMAND™
WWII NAVAL COMBAT SIMULATION
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
Ubi Soft ENTERTAINMENT
© 2001 Ubi Soft Entertainment S.A. All rights reserved. Ubi Soft Entertainment, the Ubi Soft logo and the SSI logo are registered trademarks and Destroyer Command is a trademark of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".





Внимание! Только на диске «Страны Игр»!

Эксклюзивный любительский add-on к игре Return to Castle Wolfenstein

Как-то быстро, очень быстро все закончилось... Повержен ужасный Генрих, а главный герой отправляется выполнять новые опасные задания, но, увы, уже без нас... Да, официальное продолжение RtCW будет, но раньше 2003 года мы его не увидим. Поэтому мы предлагаем вам собственный вариант невероятных приключений, происходящих в грозные годы Второй Мировой.

Главный герой – молодой и энергичный ученый-археолог, получивший звание профессора, однако сохранивший прекрасную спортивную форму и юношеский задор, отправляется к важному месту раскопок. Попав в страшные лабиринты, наполненные мистическими существами, он обнаруживает древний легендарный артефакт – Врата Времени. Шагнув в них, наш герой переносится на несколько десятков лет в прошлое, в 1945 год. Силы Вермахта терпят поражение на всех фронтах и из последних сил ищут возможность взять реванш. Большие надежды возлагаются на найденный в результате археологических экспедиций древний артефакт. Это тоже Врата – близнецы тех, что были найдены нашим героем. Используя Врата, нацисты собираются полностью изменить ход истории...









Работы над неофициальным продолжением начались в феврале месяце 2002 года. В состав команды вошли три непрофессиональных дизайнера уровней: Евгений «Priv» Бошаренко и Сергей «BBald» Слепцов из Таллина, а также лауреат конкурса «на лучший уровень для игры Half Life», широко известный среди дизайнеров уровней для Quake – Дмитрий «Vondur» Светличный. В нашем проекте он представляет Москву. Так что состав группы получился международным. Был еще один желающий из Франции, но он так и не смог найти свободного времени для участия в проекте. Большую помощь оказала группа тестеров. Ребята из Эстонии, Литвы, Латвии, России, Чехословакии первыми боролись с темной армией под свист нацистских пуль.

В настоящее время работа находится в стадии завершения.

Уже сегодня, благодаря редакции журнала «Страна Игр», вы сможете отправиться в опасное, но интересное приключение под названием Time Gate. Первая часть add-on'a была выложена на диске к прошлому номеру (16'2002), вторая – к этому (17'2002), а заключительная – к следующему (18'2002). Там же вы найдете и подробные инструкции по установке.


Gillette®
SlalomPlus™
Хочешь, чтобы все прошло гладко?
НОВИНКА!
Gillette Slalom Plus
5 плюсов Gillette Slalom Plus:
• двойное лезвие
• плавающая головка
• смазывающая полоска
• удобная ручка
• доступная цена*
* Рекомендуемая розничная цена – 67 рублей
Gillette
Лучше для Мужчины нет™
товар сертифицирован

ЭМУЛЯЦИЯ КАК ОНА ЕСТЬ

Мифы, реальность и суровая правда

К чему привык PC–геймер? К тому, что программа (игра) сначала доводится до рабочего состояния, потом появляется бета–версия, а за ней – финальная, которая поступает в продажу. Купив ее, можно рассчитывать на то, что программа работает. Глюки – это неизбежность, но они лечатся патчами. И если на коробке с MS Word написано, что он позволяет редактировать и печатать тексты, то так оно и есть. Скорее всего.
Напротив, некоммерческий эмулятор вполне может быть настоящим, но ничего не запускать. И ценность его не в том, что он позволяет накачать кучу ROM'ов, а потом в них играть на халяву, а в том, что автор смог разобраться в архитектуре приставки и реализовать ее программно. Пусть даже частично. Иногда авторы эмуляторов вообще позиционируют проигрывание игр как побочный эффект, тем самым заодно и оберегая себя от гнева компаний–производителей приставок.

С чего начинается написание эмулятора? С получения всей мыслимой информации о системе. И хорошо, если центральный процессор у нее – изученный досконально Z80 или SH4, в таком случае вполне реально добыть уже готовый код его эмулятора или хотя бы техническое описание. Но если приставка относительно новая (т.е. не NES и иже с ней) и неизученная, то первопроходцу предстоит методом научного тыка (а точнее, reverse engineering) исследовать ее архитектуру. Дано: приставка и примеры программ для нее. Вопрос: как эти программы работают, как устроена приставка изнутри? Решение в каждом случае свое. Знаете, есть в физике такая задачка: дан черный ящик, параметры тока на входе и на выходе, нужно определить, что же находится в ящике. Здесь таких черных ящиков сотни, если не тысячи.
Допустим, человек реализовал хотя бы что-то. Затем он может написать демо-программу специально под этот эмулятор и попробовать ее же запустить на оригинальной консоли. Работает одинаково? Замечательно. На следующем этапе уже надо изучать код конкретных игр, пытаться понять, что означает каждая конструкция, добавлять в эмулятор реализацию все новых и новых компонентов приставки… И крутить код из реальных игр или демок в дебаггере, изучая поведение программы. Нет никакой гарантии того, что на определенном этапе работа не застопорится, но в идеале путем диких мучений может получиться то, что нам всем так нужно. Повторяю: путем диких мучений. Разумеется, требуется еще и многолетний опыт программирования на используемом языке – без этого за работу не стоит браться.



Когда-то эмуляторы умели отображать только этот логотип…

Очевидно, что человек не будет сидеть два года над программой, не прибегая к поддержке (хотя бы моральной!) общественности. Отсюда берутся и ранние версии эмуляторов. Запустилась демка? Покажем всем! Отобразила коммерческая игра менюшку? Выпускаем следующую бету! Частота релизов зависит уже от уверенности человека в своих силах и от сложности задачи, кто-то может и постараться дождаться действительно солидных результатов, а кто-то довольствуется малым. Общественность помогает не только морально (а иногда, наоборот, мучает автора – выражается это в письмах ммм… не вполне умных людей, желающих вот прямо сейчас запускать конкретные приставочные игры на PC), зачастую проекты, брошенные авторами, доводятся до ума уже другими людьми. Показателен и пример разработки эмуляторов SNES для DC – там авторы разных проектов охотно делились друг с другом информацией, в результате чего и достигли успеха. Наконец, авторам эмуляторов полезно и расширить количество бета-тестеров – для этого тоже выходят ранние версии, запускающие игры, пусть и с дикими глюками.
В итоге все эти программы выкладываются на сайтах под гордыми названиями вроде «эмулятор Dreamcast» или «эмулятор PlayStation». В комментариях иногда указывается, что именно умеет программа, но редакторам сайтов лень их писать, а посетителям – читать. Последний факт в сочетании с непониманием вышеизложенного и приводит к появлению глупых вопросов, криков о помощи, мифов, слухов … Проблема эта касается не только приставок нового поколения (в этом случае


Угловатость сохраняется, но Tekken 3 на DC заметно симпатичнее.

мне достаточно было бы сказать: «не качайте ничего»), но и старых. Если на сайте лежит 20 эмуляторов NES, то какой из них брать? И насколько велика вероятность того, что игра не запустится? Можете проверить все сами, а можете воспользоваться нижеизложенной информацией.

КОНСОЛИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Начнем с самой злободневной темы. Полгода назад я уже писал о том, что тема эмуляции консолей нового поколения в Сети сродни вечной теме поиска «кряка Интернета». Изменилось с тех пор хоть что-нибудь? Да ни капельки.

К сожалению, я математик, а не психолог, поэтому не могу дать грамотного объяснения феномену под условным названием «У меня работает эмулятор PS2 и на нем запускается Final Fantasy X!». Одно дело – когда человек допускает возможность существования про-



В программе главное – не работоспособность, а интерфейс и внешний вид. Автор Sindendo следует заветам ученого секретаря моей кафедры.



Классика бессмертна, а библиотека игр для DC – неисчерпаема.

граммы, другое – когда он пытается таким образом заработать. Но дурить голову себе и другим просто так? А ведь такие люди проползли даже на форум GameLand Online и активно промывали там мозги нашим авторам... Оригинальный способ поднять самооценку и добиться уважения окружающих за счет демонстрации своей «осведомленности»? Не знаю. Лучше я расскажу о вещах более приземленных и реально существующих, то есть о тех самых эмуляторах консолей нового поколения. Подробно, доступно и гарантированно достоверно.

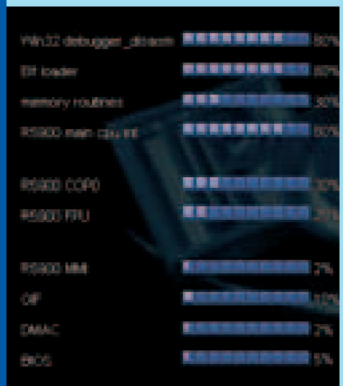
Начнем с самого простого – с систем Nintendo. Так как лицензионные игры на PC не читаются, а пираты еще не научились «грабить» (копировать в файл-образ на HDD) содержимое дисков, то никаких подвижек в области эмуляции GameCube нет вообще. Впрочем, есть информация, что пару месяцев назад нашли способ читать диски, так что следите за новостями.

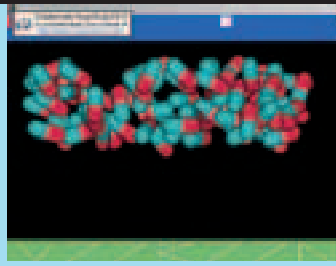
У Game Boy Advance ситуация иная – пираты умудрились украсть рабочий экземпляр еще до начала продаж системы в Японии, быстро выпустили эмулятор, частично запускающий (результат был виден только в отладчике) демки, а затем развитие этой эму-сцены пошло лавинообразно. Сейчас запускаются абсолютно все игры, со звуком, возможностью нормально сохраняться и с поддержкой 2xSAI (без чего, к слову, в высоком разрешении играть некомфортно).

У Xbox долгое время была та же проблема, что и у GC – отсутствие способа читать на PC содержимое игровых дисков. Сейчас она решена (пиратские копии в природе существуют, да и ничто не мешает использовать технологию копирования лицензионных дисков для их чтения эмулятором), но и намного раньше «эмуляторы Xbox» плодились, как на дрожжах. Разумеется, одни лишь фейки. Теоретически, игры для Xbox могут быть запущены на PC двумя способами. Первый – прямая эмуляция, причем наработки в этой области уже есть. Возьмите хотя бы программы VMWare или Virtual PC... да заодно еще и протестируйте их на производительность в сложных задачах – узнаете много интересного о будущих системных требованиях эмулятора Xbox. Второй способ – написание враппера, подобного тому, что делался для имитации 3D-ускорителя от 3DFx (точнее, стандарта Glide) через Direct3D/OpenGl. Так как железо у PC и Xbox практически идентично, то можно попытаться просто пре-

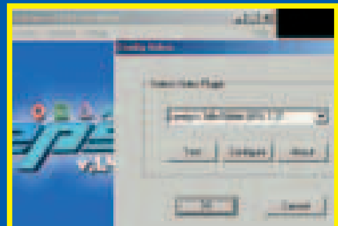
ПРОГРЕСС PCSX2

Перечитайте еще раз абзац о том, как надо начинать писать эмулятор. Не буду вдаваться в детали,





но здесь мы видим типичный пример начала работы над проектом: более-менее нормально реализованы дизассемблер и ядро CPU, все остальное затронуто лишь капельку – так, чтобы можно было хоть что-то запускать. Что именно? Смотрите!



Есть мнение, что идеальная видеокарта для малообеспеченного эмуляторщика – VooDoo 3000, а glide-плагины быстрее и стабильнее, чем D3D и OGL. Фанаты 3Dfx, ау!

ИЗУЧАЕМ ТЕРМИНЫ

Что такое симулятор?

Эмулятор имитирует внутреннюю архитектуру устройства. Симулятор – имитирует функции устройства, его работу в конкретных приложениях. К примеру, если вы напишете свою версию Battle City (NES) для PC, которая внешне не будет отличима от оригинала – это симулятор. Если напишете программу, которая будет запускать оригинальный ROM с игрой – это эмулятор. Симуляторы, к примеру, пишутся для систем вроде Game&Watch.

Что такое фейк?

Fake (англ.) – подделка, фальшивка. В данном случае – имитация эмулятора, отображающая какие-то менюшки, процесс запуска игры. При совмещении с элементами симуляции (например, демонстрируя заранее записанный ролик с логотипом приставки из BIOS) может быть очень похожа на настоящую программу.

Что такое хак?

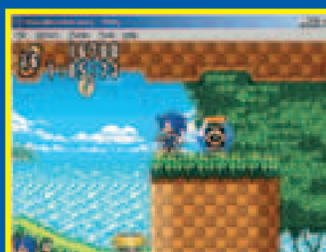
Эмулятор, который был кем-то взломан. Можно этим способом заменить имя автора на свое да для вида поменять интерфейс, а можно и улучшить работу программы, которой создатель давно уже перестал сам заниматься, не выложив при этом исходников. К счастью, последний вариант используется чаще. Хакать можно и игры, но это – тема для отдельного разговора.

Что такое 2xSAI, Super 2XSAI, Super Eagle?

Фильтры для изображения. Применяются для значительного улучшения качества графики в спрайтовых (и не только) играх для старых систем с низким разрешением. В результате растянутая картинка становится четче, так как применяется отслеживание линий, границ между элементами изображения и так далее.

Что такое Kaillera?

Система клиент-сервер, позволяющая играть в многопользовательские (обычно 2-4 человека) приставочные игры по сети через эмулятор со встроенным клиентом Kaillera. В результате и в King of Fighters, и в какой-нибудь Sonic the Hedgehog 3 можно сыграть на пару с заокеанским братом по разуму. Заходите на http://www.kaillera.com.



Вы верите, что здесь 240x160 пикселей?

КОММУНИЗМ В EMU-COMMUNITY

Любителям ОС Linux наверняка не надо объяснять преимущество открытости исходных текстов. Авторам некоммерческих эмуляторов не надо бояться того, что их работу кто-то украдет, поэтому часто публикуют исходные тексты одновременно с готовыми программами. А там, глядишь, программист Вася возьмет их и усовершенствует, а Петя – портирует на другую ОС или платформу. В результате выигрывают все. Так что читающим эти строки никто не мешает взять исходники (к примеру, Snes9x) и попробовать с ними что-нибудь сделать. Для начала – скомпилировать.

образовывать специфичные для Xbox команды в те, что поймет ваш PC. Задача далеко не тривиальна, особенно в случае подгонки под разные конфигурации. Кстати, можно придумать еще и третий способ – написание патчей для конкретных игр, модифицирующий их код для того, чтобы игра запускалась на PC. Уже есть программа, которая конвертирует исполняемый файл XBox EXE в PC Win32 PE EXE, т.е. работа уже начата, но результаты примитивные. Как видите, ничего невозможного в написании эмулятора Xbox нет. Другое дело, что работа предстоит долгая и кропотливая, возможны резкие прорывы (удастся нормально запустить одну-две игры), но для этого еще нужно, чтобы к работе подключились известные команды, чего мы не наблюдаем.

А вот на фронте эмуляции PS2 прорывов ожидать не стоит совсем. Да, существует PCSX2, да, он запускает примитивные демки и эмуляторы 8-биток для PS2. На официальном сайте (http://pcsx2.ngemu.com/) имеется забавная (и, честно признаюсь, не до конца понятная) табличка, символизирующая прогресс PCSX2, но вряд ли стоит высчитывать с ее помощью, когда можно будет запустить FFX на PC. Эмулятор PS2 (это верно и для DC) не может развиваться быстрее, чем написание любительского софта под соответствующую приставку. Грубо говоря, когда научатся программисты-любители использовать функцию А – можно будет ее внедрить в эмулятор. А если они не знают, зачем нужна функция Б, то и сэмулировать ее нельзя. С Dreamcast дело обстоит чуть получше. Разумеется, Dreamer и Dreamemu ничего толкового (кроме все тех же демок, да эмуляторов 8-биток для DC) не запускают. Но существует и более перспективный проект (упомянутый мной еще в прошлой моей статье в «СИ»), с автором которого я и побеседовал. Надеюсь на то, что информация из первых рук будет вам наиболее интересна.



Человек хочет сыграть в Beavis & Butthead для MD по сети. Бывает.



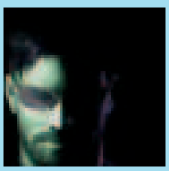
Текст – четкий, цвета – сочные. Хотя на GBA последние выглядят естественнее…

РАБОЧАЯ ЛОШАДКА ЭМУЛЯТОРЩИКОВ

Не думаю, что кто-то пытался подсчитать, эмуляторы какой системы являются наиболее популярными, но, по моему мнению, наиболее актуальные и полезные для среднего геймера – те, что могут заменить PlayStation. К примеру, все мои последние обзоры игр для PS one я писал, используя эмулятор – оригинальная приставка сломалась еще два года назад. А зачем ее покупать, если можно все те же игры запускать с улучшенной графикой, с возможностью сохраняться в любом месте и делать скриншоты без использования видеовхода, да еще и в высоком разрешении? С выкачиванием пиратских образов игр эмуляторы PS one также связаны слабо – можно пойти в магазин и купить обычную лицензионную версию.

Предвижу вопросы о том, какой эмулятор лучший и где его брать, поэтому для PS one эту тему я разберу подробно. Bleem (здесь и далее опущу восклицательный знак, входящий в название) был первым – и в этом заслуга одноименной компании, причем там изначально была внедрена поддержка D3D-ускорения графики (основной эффект – сглаживание текстур) и высокого разрешения.

ИНТЕРВЬЮ С РОДЖЕРОМ КАТТЕРМОЛОМ (ROGER CATTERMOLE) AKA CYRUS64



? Привет. Для начала расскажи нашим читателям немного о себе и своих коллегах.

Icarus – мой первый серьезный проект, а также первый эмулятор, которым я занимаюсь сам и с нуля. Моим первым опытом в этой области были Daedalus (эмулятор Nintendo 64 для PC и Xbox, http://daedalus.boob.co.uk). Я случайно ознакомился с теорией (!) эмуляции N64, которую StrmnNrmn (основной автор Daedalus) выложил на своем сайте. Последний переехал на Boob!, а я принял участие в дальнейшей доработке Daedalus. Позже я решил начать свой собственный проект – эмулятор DC, Icarus. Несколько месяцев назад ко мне присоединился ZeZu – он занимается графикой и другими задачами высокого уровня. Да, кстати, я учусь в Оксфорде, мне 20 лет.

? Насколько я понимаю, писать эмулятор – труд сложный, а в результате ты получаешь в лучшем случае опыт и уважение со стороны коллег. Не жалко тратить свободное время на это?

Изначально я запустил проект, чтобы отвлечься от подготовки к экзаменам. А вообще работа над эмулятором помогает мне накопить огромное количество знаний о программировании под самые разнообразные системы. Да и приятно, когда перед тобой стоит действительно сложная, интересная и актуальная задача.

? Какой советы ты можешь дать человеку, который решил написать эмулятор? Что он должен знать, иметь и с чего ему стоит начать?

Итак, начнем. Для начала нужно знать подходящий язык программирования. Обычно это – C/C++/asm, но сейчас растет доля эмуляторов на Java. В принципе подойдут и другие. Дальше следует написать дизассемблер для вашей системы (что несложно, если есть документация на CPU). Затем следует создать переменные, имитирующие регистры процессора, а также функции, который работают с ними точно так же, как и команды выбранного процессора. Это уже можно считать основой эмулятора CPU! Дальше следует заняться другими процессорами, реализовать прерывания, поддержку DMA и так далее. Есть несколько хороших руководств на эту тему – загляните на http://www.pj64.net, однако лучше всего попробовать додуматься до всего самому!



? Знаешь, самый популярный вопрос об эмуляции звучит так: «Когда же мы сможем запускать игры с приставок нового поколения на PC???». Российские геймеры постоянно мучают им бедных журналистов. Может быть, ты им ответишь на него? А второй по популярности – о системных требованиях…

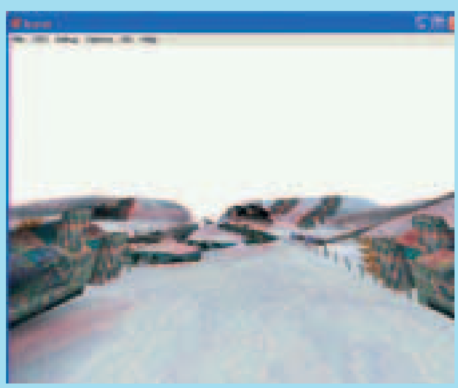
Что касается Icarus, то ждать придется долго. Мне предстоит сдавать выпускные экзамены, так что свободного времени останется меньше. Сейчас в Snow Surfers (первая трехмерная коммерческая игра для DC, которую кому-либо удалось запустить!) эмулятор выдает примерно 2 кадра в секунду, к тому же осталось много работы и по поиску информации, и по реализации тех или иных компонентов DC. Но я еще даже не начинал оптимизировать код, так что теоретически простейшие игры для DC в будущем могут запуститься, скажем, на PC с процессором минимум на 2 GHz.

? Как продвигается разработка Icarus?

Большая часть железа реализована хотя бы как-то. Есть еще специфические вещи (не относящиеся к CPU, Hitachi SH4 – с ним проблем нет), где нужно еще работать и работать. И я даже не пытался заняться вплотную модемом и сетевым адаптером.

? В чем заключаются основные проблемы? Достаточно ли имеется информации о железе?

Вопрос в самую точку. Хотя уже сейчас есть куча любительского софта для DC, и почти вся система хотя бы как-то документирована, все равно этого недостаточно для эмуляции коммерческих игр. Нужно копаться в их коде вручную и разбираться, что есть что. Библиотеки Sega Katana (официальный комплект разработки игр) в этом плане очень сложны, ведь они используют функции (аппаратное ускорение работы со спрай-



Первые версии Bleem глючили, во многих играх текстуры пропадали или приобретали странные цвета, так что приходилось отключать D3D. Сохранение игры (обычное, с имитацией карты памяти) зачастую не работало. Но люди это покупали. Для тех же, кто покупать эмулятор никак не хотел, главный программист приготовил большой подводный камень в виде разделения программы на скачиваемый свободно модуль и ключ к нему в виде компакт-диска, продававшийся за денежку. Защита (очень продвинутая!) была взломана, после чего последовала серия новых версий Bleem и кряков к ним, коих насчитывалось десятка два, не меньше (под каждую версию и для разных типов процессоров). Во время этой гонки вооружений, правда, реальных улучшений совместимости не



Никакой эротики – это всего лишь VIP для PS one. На VGS.

было заметно, позже работа над Bleem была вообще прекращена (последняя версия – 1.5b). Чтобы создать видимость таковой, компания выпустила две альтернативные версии (1.6 и 1.6b), случайно завалявшихся на винчестере программиста – в некоторых играх они показывают чуть лучший результат. Реально же компания Bleem в последние годы жизни занималась Bleemcast, заодно обеспечив этот эмулятор PS one на DC совершенной защитой от копирования, так никем и не взломанной.



На эмуляторах удобно играть в RPG – сохраняйся хоть после каждой битвы!

Сейчас Bleem для PC потерял актуальность совершенно, уже два года назад вопрос о выборе эмулятора PS one стоял так: коммерческий Connectix VGS или бесплатный ePSXe. О споре «Intel vs AMD» слышали? Баталии на тему «VGS vs ePSXe» разгорались не менее жаркие, но все же рискну поделиться своим мнением. VGS является идеальным примером того, как НАДО делать коммерческий продукт. Отсутствие настроек и поддержки 3D-ускорителей можно было бы считать минусом, если бы не свойство VGS работать идеально на всех компьютерах (средних для того времени), отображая почти во всех играх (вышедших к моменту его релиза) картинку и звук, идентичные таковым для «живой» приставки. Засунул диск, запустил программу – и ты в игре. А вот ePSXe на том этапе мог похвастаться множеством плагинов и непонятных опций, играя с которыми можно было добиться и серьезно улучшенной графики, и неплохой скорости. Если повезет и терпения хватит. Особенно меня нервировало некорректное проигрывание видеороликов с еле заметным расхождением видео и звука.

Но бесплатный ePSXe развивался, баги потихоньку фиксились, появлялись новые плагины для графики и звука, кое-какие из них умели автоматически выставлять наиболее корректные параметры. Возможно, и VGS был бы доведен до ума – достаточно было бы решить проблему с полупрозрачными менюшками (различные FF, Chrono Cross, Dragon Warrior VII), да с запуском конкретных игр (Legend of Mana, к примеру). Но Connectix и ее «технологии эмуляции» были куплены Sony, после чего развитие VGS прекратилось. Напротив, ePSXe по мере появления все более мощных процессоров и видеокарт становился все более приемлемым решением. VGS тоже потихоньку совершенствуется... самодельными патчами, решающими проблемы с совместимостью с конкретными играми. Последний из них позволил запускать программу на Win2000/XP (ранее любители WinNT-подобных ОС могли пользоваться только ePSXe).

Стоит отметить, что к настоящему моменту альтернативные бесплатные эмуляторы (PCSX, AdriPSX), схожие по идеологии с ePSXe, также облада-

ЛЮБИШЬ КАТАТЬСЯ?

Люби и саночки возить. Для запуска эмуляторов приставок для приставок на картриджных системах (GBA, N64) нужно иметь особое устройство (Flash Linker и Doctor V64 соответственно). Консоли, использующие CD/DVD, должны быть предварительно прочипованы, не требуется это только для Dreamcast, где защита от нелегальных копий была обойдена программно. Для справки: мод-чипы легальны в Австралии.

тами, к примеру), которые просто не применяются авторами-любителями.

? Что ты думаешь об эмуляции других консолей нового поколения? Какая будет первой? Какие проблемы предстоит решить относительно PS2, Xbox и GC?

Собственно говоря, DC – уже первая, ведь Icarus запускает коммерческие игры. ;) Но если говорить о действительно играбельных версиях, то первым будет DC, а за ним – Xbox или GC. Ведь две последние консоли крайне просты в плане архитектуры и количества железа внутри, да и правы те, кто говорит, что Xbox – это просто PC, а GameCube – PowerPC (прим. ред.: т.е. Mac; впрочем, PPC, несмотря на всю свою популярность, до сих пор не сэмулирован). Архитектура PlayStation 2 исключительно сложна, да и элементы железа уникальны и никак не документированы. Имеющиеся эмуляторы бесконечно далеки от запуска коммерческих игр.

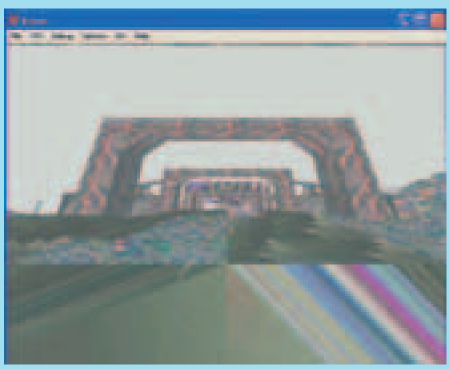
? Одна из проблем эмуляции DC – стандарт GD-ROM. Как сейчас читаются игровые данные, и как это будет реализовано в публичных версиях? Будет ли реализована защита от пиратских версий? Знаешь, в России именно они продаются повсюду, так что чертовски сложно достать легальные игры.

Сейчас я использую образы диска, который сам сделал с GD-ROM'ов с помощью самой приставки и сетевого адаптера (прим. ред.: похожим способом пользуются пираты). Но так как сейчас Icarus умеет работать через сеть с настоящим DC, то и не нужно полностью копировать диск, можно просто использовать DC с сетевым адаптером в качестве внешнего дисковода. Теоретически возможно прочитать GD-ROM на обычном CD-приводе, но я пока не занимался этой проблемой. Может быть, какой-нибудь русский хакер ее решит.

? Можешь примерно описать методы, применяемые в разработке? Я имею в виду HLE, динамическую рекомпиляцию (как в Bleem) и т.п.

Динамическая рекомпиляция обычно применяется для ускорения работы эмулятора, а до этого я пока не добрался. Почти все пока эмулируется на низком уровне, кроме разве что некоторых графических процедур – там без HLE нельзя было бы добиться даже такой низкой скорости работы.

? Что Sega думает об эмуляции DC и любительском софте для приставки? Ожидаются ли какие-то проблемы в будущем?



Sega никогда не вмешивалась в нашу работу. Один из программистов с Boob! даже получил официальную лицензию на право разработки игр. Это не дает ему право самолично издавать игры, но он может делать их для личного пользования. Пока неизвестно, как Sega отнесется к эмуляции Dreamcast, скорее они заинтересуются этой идеей с коммерческой точки зрения. Помните Sega Smash Pack для PC и Dreamcast, который базировался на эмуляторе Sega Genesis/Mega Drive (прим. ред.: над этим проектом работал Steve Snake, автор некоммерческих KGen/KGen98/Kega)? Да, если я выпущу что-то, позволяющее запускать пиратские копии (что я делать не буду), они могут возмутиться, но подозреваю, что раз уж они бросили DC, то вряд ли будут вмешиваться даже в таком случае. Это Sony и Nintendo – ярые эмуненавистники (вспомните бедный Bleem).

? Как были получены скрины из Snow Surfers? Я имею в виду, игра отображала меню и реально работала до загрузки уровня либо же все пришлось пропускать вручную в отладчике?

Да, верно, я просто пропускал все запросы от меню, т.к. они отображались некорректно, а потом – бац – попал в саму игру! К сожалению, пока в эмуляции FPU есть неотловленный баг, из-за чего объекты и отображаются криво.

? Я не прошу показать мне бета-версию, но если бы она существовала, что бы я мог с ней сделать? Несколько лет назад я был рад тому, что мой эмулятор PlayStation отображал пару строчек текста в Mortal Kombat 4 – это дало мне надежду, что когда-нибудь он будет способен на большее.

Сейчас можно запускать несколько любительских программ и игр, а также демок, прилагавшихся к комплекту Sega Katana. Многие коммерческие игры тоже отображают хотя бы что-то. Мой спец по графике (ZeZu) сообщает, что он запустил Unreal Tournament и тоже дошел до внутриигровой графики! Правда, она выглядит криво, т.к. там используется странный формат компрессии текстур...

? Может быть, посоветуешь что-нибудь нашим читателям, сохранившим верность Dreamcast? ;)

Заходите к нам на Boob! (http://www.boob.co.uk) — здесь всегда можно найти ссылки на ресурсы о Dreamcast, скачать документацию. Мы будем рады каждому человеку, который примет посильное участие в разработке игр и программ для DC. Можете еще помочь финансами, а также играми и периферией для DC бедному студенту. А если еще и какая-нибудь российская компания предложит мне работу – я буду очень рад. ;)

ЭМУЛЯТОРЫ ДЛЯ PC (DOS/WIN9X/WIN2000/XP)

Платформа	Поколение (условно)	Эмуляторы	Прогресс	Комментарии
2D Arcade (Sega, Namco, Konami...)	Аркадные чипсеты	MAME, Modeler	9	MAME поддерживает большинство аркадных платформ, для некоторых есть отдельные эмуляторы.
3D Arcades (Namco, Konami)	Аркадные чипсеты	Zinc	8	Высокая скорость и хорошая эмуляции порядка двух десятков игр. Проблемы со звуком в некоторых играх. Автоматы Sega Model 1/2/3 пока совсем не эмулируются
Atari Jaguar	64-bit	Нет	1	Разработка заглохла
NES	8-bit	NNNesterJ, FCE-Ultra, JNes	8	Ни один эмулятор не запускает все игры, некоторые не работают в принципе. Есть поддержка Kaillera.
SNES	16-bit	ZSNES, SNES9x	9	Есть поддержка 2xSAI, сетевой службы Kaillera, игры по модему.
Nintendo 64	32/64-bit	Project64 UltraHLE, Nemu64	7	Каждый эмулятор запускает свой набор игр. Есть поддержка Kaillera.
GameCube	128-bit	Нет	0	Нет ни одного проекта и в ближайшем будущем не предвидится.
Game Boy (Color)	8-bit handheld	BGB Rew TGB Dual	10	TGB Dual поддерживает эмуляцию сразу двух GBC (специально для фанатов Покемонов)
Game Boy Advance	32-bit handheld	VBA DreamGBA	9	Идеальная совместимость, но низкая скорость.
NeoGeo	16-bit	Kawaks, Nebula	10	Своевременно внедряется поддержка новых игр. Есть поддержка Kaillera
NeoGeo Pocket Color	16-bit handheld	NeoPop R.A.P.E. NGPocket	7	Есть проблемы с совместимостью.
Sega Master System/ Game Gear	8-bit	Meka	10	Идеальные совместимость и скорость.
Sega Mega Drive /Genesis /CD	16-bit	Gens Kega	9	Есть поддержка 2xSAI, сетевой службы Kaillera. С Sega CD пока не все идеально.
Sega 32X	16-bit	Gens retroDrive	8	Есть поддержка 2xSAI, сетевой службы Kaillera. Из полусотни игр большинство работает.
Sega Saturn	32-bit	SSF Giri Giri Satourne	5	Низкая скорость работы, ужасная совместимость.
Sega Dreamcast	128-bit	Icarus	3	Запускаются демки, коммерческие игры отображают 3D-графику.
Sony PlayStation	32-bit	ePSXe VGS PCSX AdriPSX Bleem	9	Улучшенная графика (сглаживание текстур, высокое разрешение), сейв в любой момент времени.
Sony PlayStation 2	128-bit	PCSX2	1	Запускаются только демки, железо PS2 – в процессе изучения.
NEC Turbografx 16 / PC Engine	16-bit	Magic Engine Hu-Go	9	Проблем не замечено., поддерживается TG-CD
Xbox	128-bit	нет	0	Пока нет серьезных проектов, но они могут появиться в ближайшем будущем.

ЭМУЛЯТОРЫ ДЛЯ DREAMCAST

2D Arcade (Sega, Namco, Konami...)	Аркадные чипсеты	MAMED MAMEDC	7	Поддерживаются не все игры, могут быть проблемы со звуком.
GameBoy	8-bit handheld	Boob!Boy DCGNUboy	7	Проблемы со скоростью работы и звуком.
Sega Mega Drive / Genesis	16-bit	DCGenerator	6	В процессе доведения до ума, но играть можно.
NeoGeo Pocket Color	16-bit handhelp	NeoPocottDC	7	Нет звука
NES	8-bit	NesterDC gleam! TuxNES-DC	8	Полноценный порт Nester, лучшего эмулятора NES.
Sega Master System / Game Gear	8-bit	DreamSMS SMEG	9	Идеально. Качаем, играем.
SNES	16-bit	DreamSNES NGine Snes9x Sintendo	8	Встречаются глюки, иногда игры подтормаживают.
PlayStation	32-bit	Bleemcast	10	Все три игры (Gran Turismo 2, Metal Gear Solid, Tekken 3) работают идеально. Остальные – никак.

ЭМУЛЯТОРЫ ДЛЯ PLAYSTATION

NES	8-bit	It Might Be NES FCEmu PNESx	9	Хотя бы на одном эмуляторе игра запускается.

ЭМУЛЯТОРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 2

NES	8-bit	It Might Be NES	?	-
Sega Mega Drive/ Genesis	16-bit	PGEN	?	-
Sega Master System / Game Gear	8-bit	PSMS	?	-
SNES	16-bit	SNES-Station	?	-

ЭМУЛЯТОРЫ ДЛЯ XBOX

2D Arcade (Sega, Namco, Konami...)	Аркадные чипсеты	MAME-X	?	Проект заморожен под давлением Microsoft
GameBoy	8-bit handheld	gnuboy for XBOX	?	-

КОММЕНТАРИИ К ТАБЛИЦЕ

В третьей колонке указаны названия эмуляторов, которые обязательно следует достать, если платформа вам интересна. В четвертой выставлена оценка по десятибалльной шкале тому, на что вы можете рассчитывать:

1-2 – начальный этап разработки;

3-4 – запускаются демки, попытки запуска коммерческих игр;

5-6 – коммерческие игры запускаются хоть как-то;

7-8 – работают с глюками, но играть уже можно;

9-10 – 99% совместимость, минимум глюков.

К сожалению, пока нет возможности протестировать эмуляторы для PS2 и Xbox, а также для GBA. О последних я расскажу отдельно, когда до меня дойдет посылка с флэш-линкером. Кроме того, буквально перед отправкой статьи к редактору появилась новость о порте PCSX (эмулятор PS one) на Dreamcast.

Замечу, что полноценное тестирование всех игр для всех платформ на всех эмуляторах мной не проводилось, так что проблемы с конкретными играми возможны. И не забывайте о том, что для достижения результата из колонки номер четыре нужно скачать все упомянутое в колонке три, причем желательно брать только последние версии. Если игра не работает на одном эмуляторе, то она вполне может запуститься на другом (особенно это важно для NES и N64).

Если проблемы остались – загляните в readme, там может быть список поддерживаемых (или наоборот) игр. Можете попробовать не включенные в таблицу эмуляторы, но в таком случае остерегайтесь фейков и вирусов.

ют неплохой совместимостью и скоростью. AdriPSX порадовал возможностью переключаться между упрощенным и подробным конфигурированием плагинов. Возможно, в будущем они и догонят лидера.

Если гора не идет к Магомету, то Магомет ее... сэмулирует!

Не думаю, что целесообразно рассматривать каждую платформу столь же подробно, что и PS one. Обычный геймер действует так: вспоминает о счастливом детстве и интересной игрушке, добывает ее, а затем начинает



С большинством игр PCSX справляется хорошо.

думать, где же взять эмулятор – и какой. На первый вопрос ответит материал в рубрике Online, со вторым поможет собранная нами таблица. В нее не вошли совсем редкие платформы вроде ColecoVision и персональные компьютеры (Spectrum, Commodore 64 и др). С большинством из них проблем нет, тот же Spectrum вполне корректно эмулируется даже на приставках.

Подводим итоги? Эмуляция развивается быстро – вполне возможно, что в недалеком будущем в игры для Saturn и Jaguar можно будет свободно играть на PC, а для приставок нового поколения напишут (скорее, портируют с PC) полноценные эмуляторы PlayStation, Saturn и Nintendo 64. Так что обо всех интересных новостях обещаю информировать своевременно и, главное, достоверно.

Автор благодарит Линкса (http://www.romov.net) за помощь в подготовке этой статьи.

WREN
WREN@GAMELAND.RU



Настоящий хит....посвящённый освоению и завоеванию
американского континента европейцами....
Страна игр
Завоевание Америки
ВЫИГРАЙ ПРИЗЫ
от компании ISM:
9 компьютеров — заполнив
и отослав купон в компакт-диске
ISM
computers
1 суперкомпьютер — победив в самом
жестоком турнире в истории киберспорта
Подробности см.
в следующем
номере
ТОЛЬКО ДЛЯ
ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ
ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
GAME WORLD
©2002 «GSC Game World». ©2002 «Руссобит Паблишинг». Издатель «Руссобит Паблишинг». e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru
Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

GAME ON

Как уже было сказано в предыдущем номере «СИ», ваш покорный слуга вместе с коллегой Мишей Разумкиным десантировались в Лондоне на выставку Game On и провели там детальнейшую рекогносцировку с углубленным изучением периметра. Впервые прочитав о разместившейся в галерее Barbican с 16 мая по 15 сентября текущего года уникальной экспозиции, мы твердо решили выкроить время на ее посещение – несмотря на то, что сотрудники Electronic Arts, пригласившие мини-делегацию «СИ» в Соединенное Королевство, заранее расписали наш трехдневный визит буквально по часам. В итоге, все-таки очутившись на месте, мы были приятно удивлены масштабами экспозиции и скрупулезностью подхода организаторов к подбору экспонатов.

ТЕКСТ: ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
ФОТОГРАФИИ: МИХАИЛ РАЗУМКИН

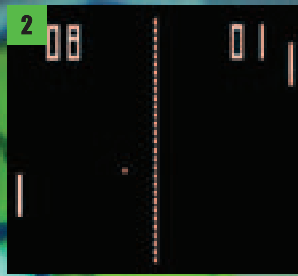
Проходящая под патронажем содружества Национальных музеев Шотландии выставка заняла целых два этажа современного комплекса Barbican в лондонском Сити и объединила сотни экспонатов из частных коллекций. Огромную площадь залов поделили на пятнадцать тематических секций (старые аркадные игры, приставки, игровые жанры, производство и маркетинг, игровая культура США, Европы и Японии, дизайн персонажей, детские игры, звук, фильмы по играм, многопользовательские игры, журналы, фотографии геймеров, технологии будущего, конференц-комната), залы погрузили в полумрак, создающий атмосферу таинственности, помогающий лучше сконцентрироваться на процессе игры и заставляющий изводить аккумуляторы фотокамер на вспышки. Подавляющее большинство выставленных аркадных автоматов, компьютеров и приставок были в прекрасном рабочем состоянии, и заплатившие за вход 11 фунтов посетители могли хоть с утра до вечера проводить время в полутьме залов, напоминающих хорошую аркаду, и - играть, играть, играть! Признаюсь, что впервые в жизни мне представилась возможность «живьем» опробовать множество старых автоматов, о которых столько написано в книгах по истории видеоигр. Безусловно, сейчас нам доступны эмуляторы этих почтенных игрушек, но, что ни говори, стать перед автоматом, куда геймеры сыпали жетоны уже тридцать лет назад, и нажать затертые тысячами рук клавиши - особое удовольствие.

Англичане говорят, что картинка порой стоит тысячи слов, поэтому позвольте без дальнейших проволочек представить вам подборку фотографий, сделанных нами на Game On. Итак, игровая история - в объективе «Страны Игр»!

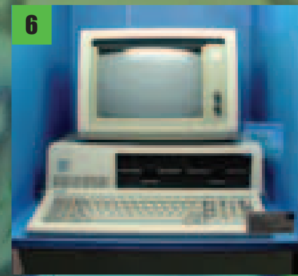
1962-2002: история и культура видеоигр

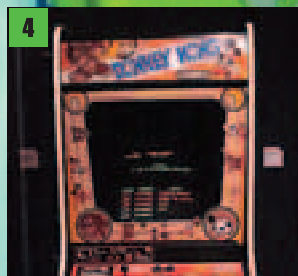


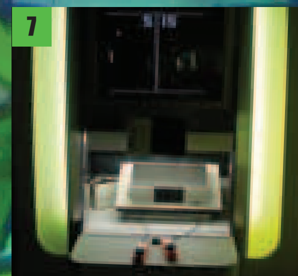

1

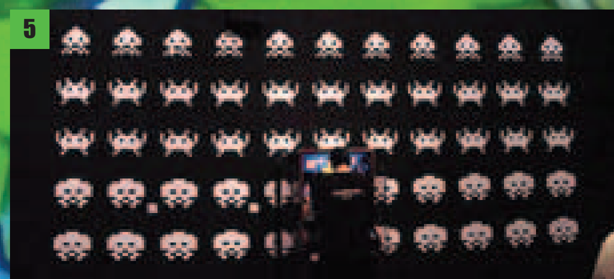

2


3

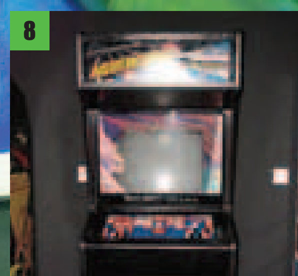

6


4

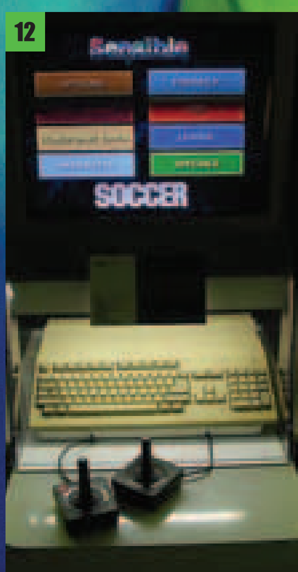

7


5

GAME ON
1962-2002
история и культура видеоигр


8

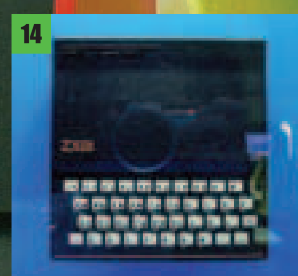

10

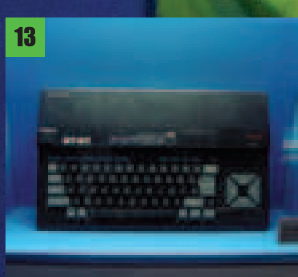


12


9


11


14


13


16


15

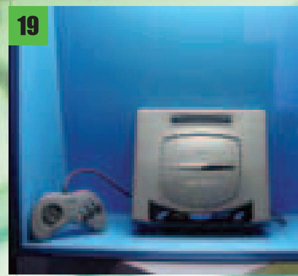
17



18



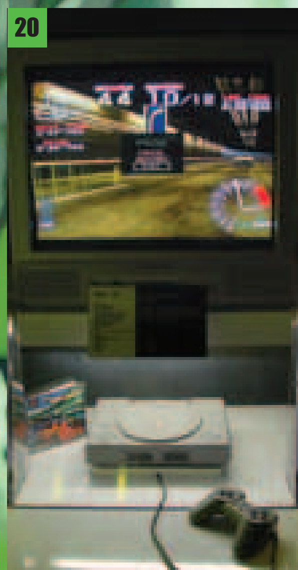
19



23



20



21



24



22



26



25





GAME ON

1 • Компьютер PDP-1, 1962-й год выпуска. Именно здесь родилась первая игра Space War.

2 • Вы не забыли, как выглядит Pong (1971) – первая коммерческая видеоигра?

3 • Один из ранних игровых автоматов Computer Space (1971).

4 • Оригинальный Donkey Kong (1981) с Марио в главной роли!

5 • Аркадный вариант Space Invaders прятался в тени инсталляции на тему игровой графики.

6 • Прародитель нынешних компьютеров, IBM PC образца 1981 года.

7 • А вот и домашняя версия Pong от Atari.

8 • Напоминаем, что рекордная сумма очков, набранная в Asteroids покойным Скоттом Сафраном 13 ноября 1982 года, до сих пор никем не превышена.

9 • Atari 2600 с картриджем Space Invaders. Классика. 70-е гг. XX века.

10 • «Спектрум» был популярен в нашей стране на рубеже девяностых.

11 • Famicom, японская версия NES, прообраз нашей Dendy. 8 бит, 1984 год.

12 • На различных версиях Commodore 64 от Amiga выросло целое поколение геймеров.

13 • Компьютер Sony MSX – здесь в свое время дебютировал сериал Metal Gear.

14 • ZX Sinclair (1981) – еще одна овеянная славой игровая платформа.

15 • PC Engine (Turbografx-16 в Штатах) – первые аниме-игры на CD, отличная Castlevania. 16 бит, 1989.

16 • В старинный Game Boy (8 бит, 1989) можно было поиграть при помощи джойстика от SNES.

17 • Super Nintendo (16 бит, 1991) – одна из самых любимых приставок редакторов «СИ».

18 • На Atari Jaguar (64 бита, 1993) мы пытались сыграть в Wolfenstein 3D. Планы расстроил неудобный джойпад.

19 • Sega Saturn (32 бита, 1994) почему-то не была оборудована игрой и просто выставлялась за стеклом.

20 • Не забыли организаторы и о PlayStation (32 бита, 1994), консоли – абсолютной чемпионке по тиражам.

21 • Черный GameCube от Nintendo (128 бит, 2001) знаменовал собой преемственность поколений.

22 • Стенд, посвященный недавнему «бандитскому» хиту Grand Theft Auto III, предъявлял посетителям нехитрый набор подручных средств главного героя игры.

23 • Автор статьи позирует на фоне подборки ранних выпусков игрового фэнзина Game Freak, который выпускал будущий создатель «Покемона» Сатоси Тадзири (Satoshi Tajiri).

24 • Красочный мирок покемонов представлен во всем своем многообразии.

25 • Великолепным штрихом в картине выставки стала экспозиция полотен Еситаки Амано (Yoshitaka Amano), иллюстратора сериала Final Fantasy.

26 • Михаил Разумкин запечатлен на фоне, наверное, наиболее узнаваемой героини видеоигр.

27 • Аркадная Star Wars с векторной графикой. Экран там был настолько мутный, что разглядеть что-то очень сложно.

28 • Автомат MKII заставил вспомнить богатые игровыми реалиями школьные годы...

29 • Легендарная аркадная Battlezone работать отказалась – очевидно, не выдержав напора посетителей.

30 • Опыт игры в DanceDance Revolution на специальном коврике для неспортивных геймеров может обернуться плачевно.

31 • Beatmania от Konami – готовый тренажер для начинающих диджеев!

32 • В японском зале PS-версия железнодорожного симулятора Densha de Go! была оборудована особым геймпадом, в общих чертах повторяющим пульт управления электровозом.

33 • Набросок Донки Конга принадлежит руке самого Сигэрю Миямото (Shigeru Miyamoto).

34 • Дизайны Соника от Наоты Осимы (Naota Oshima) – образцы 1990-го и 1998-го годов.

35 • Стол с намертво прикрепленными портативными системами заставил нас вспомнить анекдот о прибитых к полу игрушках.

36 • Устрашающие разработки TOMY на основе программируемых калькуляторов.

37 • Три поколения портативной консоли от Nintendo: габаритный ветеран Game Boy (1989), уменьшенный Game Boy Pocket (1996), более продвинутый Game Boy Color (1999).

38 • Разнообразие версий Game&Watch, придуманных Гумпэем Екоем (Gunpei Yokoi).

39 • «Марио-жонглер» (1991) – поздняя версия Game&Watch (Nintendo). Не с нее ли скопирована советская «Ну, погоди!»?

40 • Волна повального увлечения виртуальной реальностью схлынула, и устройства вроде шлема от Takara/Phillips (1996) заняли свои места в музеях.

41 • Предтеча виртуальных шлемов, Vectrex Imager (1983).

42 • Грозного вида манипулятор для восьмибитной Famicom (1988), а по сути – перчатка с прикрепленным джойпадом.

43 • Конечно, экспозиция портативных компьютеров была бы неполной без российской разработки Cybiko.

44 • Нашло свое отражение в залах Game On и модное поветрие заводить виртуальных питомцев: дело тамагочи подхватили и продолжают « симуляторы жизни» вроде Seaman или Animal Forest.


27

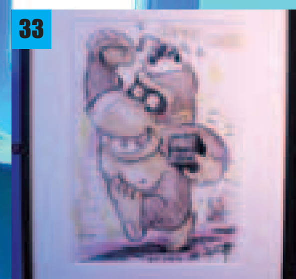

29

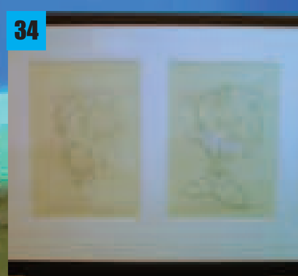

28

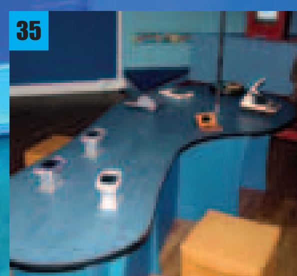

30


31


32


33

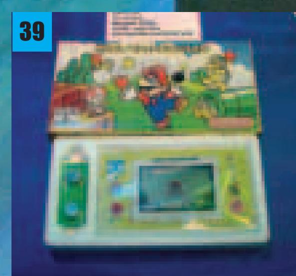

34


35


36


37


38

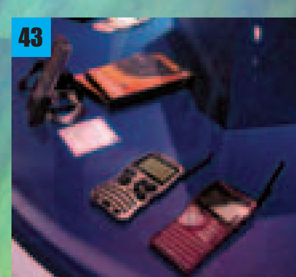

39


40


41


42


44


43

GAME ON
1962-2002
история и культура видеоигр

ХИТ?

SIMCITY4

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** management ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** EA ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SoftClub
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://simcity.ea.com/simcity4/index.html
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 8 ноября 2002 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ ИГРОКОВ:** COF11683



Эта история началась в далеком каменном веке, когда очередная крупная капля дождя больно стукнула первобытного человека по носу и он, крепко выругавшись на своем наречии, перебрался под защиту близлежащей пещеры. Так появился первый дом. Сородичи подивились, дескать, чего это он. Потом почесали репы и сделали то же самое, немало удивившись, как это они сами не додумались. Так появилась первая группа домов. Потом древние стали ходить друг к другу в гости и устраивать в отдельных пещерах склады для свежезабитых камнями мамонтов. Между домами появились протоптанные тропинки, и так на свет родилось первое поселение.

ХИТ?

Прошло немало времени до того момента, как появились города. И еще больше — пока не появились компьютеры. И уж совсем не поддается вычислению, сколько человечество ждало релиза первого симулятора городской мэрии от компании Maxis. Но это таки случилось, и первая серия SimCity так потрясла игровой мир, что фанаты экономики не отрывались от нее неделями. Боже мой, кажется, что это было вчера. Хотя что это я — в далеком 1989 году! А сейчас я (как и многие из вас) склонился над хрупким колоском, пробившимся на свет на благодатной ниве E3 в этом году благодаря агрономам-разработчикам. Над колоском, по стебельку которого крупным типографским двенадцатым кеглем пропечатано: SimCity 4. Как бежит время… Конечно, не быстрее, чем от каменного века до наших дней, но все-таки. Если вы не рассмотрели еще это чудо сельскохозяйственной мысли под микроскопом — любуйтесь.

СТАНЬ БОГОМ

Строительство обещает начаться задолго до закладки первого камня какого бы то ни было здания. Настолько приевшиеся уже опции изменения ландшафта типа «поднимни — опусти — залей» расширены до неузнаваемости. Появилась возможность соорудить рукотворный Эверест или Большой Ка-

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...игра должна бы претендовать на гран-при по степени детализации. Виной тому — претерпевший весьма значительные изменения графический движок. Все ландшафты стали полностью трехмерными, тогда как все остальное осталось в 2D. В результате SimCity наконец-то сумела побороть фактор строительства в одной плоскости — пустующие доселе горы теперь можно будет утыкать домиками.
Ночь добавила таких графических новшеств, как включение фонарей и рекламных плакатов, автомобильных фар. А места преступлений должны будут обозначаться мелованной обводкой и желтенькой полицейской ленточкой Do Not Cross.



Нет, я, конечно, ожидал высокой детализации, но чтоб настолько! Сдается мне, что можно рассмотреть даже такие незначительные детали архитектуры, как невымытые окна и свежеорошенный собаками газон.



Ну о чем писать, дорогие мои? Дайте лучше бинокль! Помоему, блондинка, живущая на восьмом этаже небоскреба, только что вернулась домой и собирается принять ванну.



Дубль три, декорации те же. «Он мне дорог с давних лет, И его яснее нет, SimCity окон негасимый свет», если перефразировать классика. Что характерно — у всех одни и те же светильники в квартирах!

ньон. Желаете Байкал? Нет проблем! Скучаете по океанскому побережью? Будьте любезны! Да что там! Планируя Венецию, можно будет позаботиться даже о будущих мостах, отдельно отметив для себя необходимые участки. А возводя Пик Коммунизма, вы оцените всю детализацию инструментария: на определенной высоте будет автоматически меняться цвет покрытия. То есть примерно на трех тысячах метров от уровня моря луга заменят голые камни, а на шести тысячах появится снег.
Дабы не испытывать проблем с озонированием воздуха, на выбор предлагается несколько вариаций насаждения растительности вплоть до тотального озеленения непроходимой тайгой. К этому буйству зелени маленьким довесочком идет небольшой бездомный зоопарк, который вполне реально разместить в этих самых лесах с целью поглощения той самой растительности. При том, что у носорогов, например, довольно часто случаются приступы бешенства и разъяренные животные начинают крушить все и вся... Но об этом позднее.
Все великолепие наструганного ландшафта не будет отныне ограничиваться только одним городом! Только представьте себе! Теперь локация игры будет включать в себя ни много ни мало, а до 64 областей, контролируемых в одно и то же время. Взять хотя бы бухту Сан-Франциско или Нью-Йорк! Гигантская территория с самим городом и великим множеством пригородных областей. Жду не дождусь, когда чьи-нибудь очумелые ручки сотворят карту Москвы и Московской области. Открою маленький секрет — как только увидел SimCity, сразу же загорелся идеей воссоздать любимый город в деталях на игровой карте.



Вот и первая ласточка неприятностей — пожар. Четыре машины, 911, суета. Но больше всего умиляет, что суетятся только пожарные. Пострадавшие симы выстроились рядком на другой стороне улицы, изображая зевак.

СТАНЬ МЭРОМ

Ну да ладно, ландшафт сварганили — время приступать непосредственно к строительству. В массе своей управление по-прежнему будет осуществляться «зонально», то есть протяжкой жилищной зоны, торговой, индустриальной. Что серьезно радует — дороги обещают прокладываться автоматически. А то, вспоминая далекие годы: «Я помню чудные мгновенья / Дорог тянул сто три версты / Летели сутки вдохновенья / В осуществлении мечты».
Правда, автоматические дороги будут проселочными и долго не прослужат. На смену им, как водится, придут четырех полосные магистрали с повышенной пропускной способностью (несмотря на перенасыщенность светофорами). Кстати, меняться будут не только дороги, но и транспорт. В зависимости от качества дорог, времени суток, развития городской инфраструктуры муравьиная цепочка автомобильного потока обещает преображается на глазах.
Итак, дороги автоматические. Но расслабляться нельзя — строить все равно придется! И любое строительство должно сопровождаться детальной иллюстрацией развития событий. Рабочие добираются до места строительства, собирают леса и прораб начинает командным голосом отдавать ценные распоряжения, обильно укрепляя веру в



«Пожар второго уровня сложности в офисном здании на улице имени Сида Мейера». «Вызов принят, пожарные машины выехали». И, спустя несколько минут, ребята в желтых униформах уже раскручивают пожарные рукава.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...Maxis — это всего лишь часть крупнейшего монстра игровой индустрии Electronic Arts. Компания Maxis берет на себя ответственность за такие бесспорные мегахиты, как SimCity, Sim Theme Park, Sim Coaster и Sim Golf. Но и все эти новомодные гиганты не смогут затмить прелесть многих старых игрушек с приставками «Sim-». Вспомнить хотя бы Sim Life, Sim Ant, Sim Tower, Sim Town и многие другие хиты, которые сейчас незаслуженно забыты. Остается только гадать, почему же у нас такое теплое чувство к этим невеличкам, в большинстве своем помещавшимся на дискету?..

SIMCITY 4

ХИТ?

себя отборным трехэтажным благословием. Вообще, город станет реагировать на клавиатурное рукоблудие игрока с чуткостью невинной девушки — почти каждое деяние будет сопровождаться ответной реакцией практически моментально. Снизьте зарплату пожарным или полиции — спустя секунду вокруг соответственного участка появятся группы манифестантов, размахивающих флагами и разгоняющих штрейкбрехеров. При этом пропорционально понижению уменьшится энтузиазм, с которым работники будут ловить воришек и тушить пожары. Ну а если социальные службы всем довольны, есть шанс самому поучаствовать в работе оных, отправляя копов на места преступлений, а пожарных — в домик с нерадивыми жильцами, забывшими вовремя отключить кипятильник.

Полицейские УАЗики, пламенно-красные тачанки «01»... У вас будет даже собственный лимузин, эдакий восьмиметровый «крокодил», чтобы вы сами могли прокатиться по городу и проверить, как идут дела! Подобные рейды немаловажны: внешнее состояние зданий наглядно покажет, насколько жители удовлетворены городом вообще и районом проживания в частности. Если небоскреб больше напоминает здание Эмпайр Стэйт Билдинг после арабской бомбардировки, то, скорее всего, жильцов заели крысы или протекает водопровод.

Кстати, о небоскребах. В игре обещают быть три типа зданий: «каменный» XIX век, стиль «сталь и стекло» конца XX века и ультрамодная современность. Все три типа могут довольно неплохо мирно сосуществовать и даже сочетаться. Ну а если надоели примелькавшиеся пятиэтажные «хрущобы», их всегда можно реконструировать во что-нибудь больше ласкающее взгляд. Хотя если начать игру с нашего времени, то нет необходимости даже тратить время на «хрущобы»... Город можно попробовать сделать красивым, даже если он лежит вокруг того самого Пика Коммунизма. Например, низину усеять небоскребами, а склон горы — небольшими бунгало. И красиво, и функционально.

Размещение функциональных зданий (увеселительных, образовательных и прочих) станет как никогда раньше простым и интуитивно понятным. Мудрый советник сам укажет место наиболее удачного расположения постройки в данном районе с учетом потребностей горожан. Именно подобные структуры увеличивают стоимость земли, что обеспечивает последующее развитие района и доступ к апгрейду зданий. Именно функциональные муниципальные предприятия будут отражать всю прелесть динамического игрового времени. В восемь часов детки будут уныло разбредаться по школам, в девять их не менее унылые родители — по рабочим местам. В 14-00 в центре города запланирован ежедневный час пик, а в 2 ночи улицы будут наполняться светом неона и гуляющими парочками. Все честь по чести. Подобное разделение календарного течения внесет сумбур в отношении увеличения скорости игры. И если установить скорость на максимум — и год за пять минут пробежит. Но только представьте, насколько после этого будет рябить в глазах от постоянного «день — ночь — день — ночь». Maxis выходит из положения очень просто и достаточно выгодно для игроков: вне зависимости от скорости игры, часы тикают с постоянной скоростью. И вне зависимости от того, суетятся симы или ползают, 24-х часовой цикл будет занимать один и тот же промежуток времени.

Кстати, о симах. То, ползают они или суетятся, имеет жизненно важное значение. И тут мы подходим к одному из самых важных наворотов в игре. Литавры, фанфары, туш! Всем любителям The Sims посвящается — в SimCity можно импортировать ваших персонажей из The Sims!!! Вскрикивайте от восторга и кидайте в воздух чепчики — ваши прототипы идут в большую жизнь. Задумка с Simsville у Maxis не прошла, и чтобы не терять наработки, ребята решили претворить в жизнь эту функцию в выходящей SimCity 4. Короче, пакуйте чемоданы, вывешивайте на домике в деревне на пять дворов табличку «For Rent/Sale» и отправляйтесь в погоню за американской мечтой в большой город. Здесь можно будет снять (а при удачном стечении обстоятельств и купить) персональный кондоминиум с видом на Эльбрус, устроиться на безотказную работу старшего помощника младшего дворника и зажить припеваючи. Вместе с персонажем импортируются все его наработанные за долгие годы жития навыки и умения: поди, сим тонну литературы перелопатил, а сколько эспандеров угробил? Кроме этого, переносятся и вечно неудовлетворенные колонки показателей. Скорее всего, эти показатели претерпят небольшие изменения, но принцип останется прежним: неудовлетворен — начнет буянить. В одном городе смогут проживать до пяти иммигрантов, которые будут являться

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...SimCity 4 предусматривает три вида игры: традиционный режим мэра, режим «мой Сим» и режим Бога. Первый — привычный для всех фанатов: строительство, управление транспортными и финансовыми потоками. Никаких условий для окончания миссии здесь не предусмотрено. Второй специально создан для импортирования симов из The Sims. И, наконец, третий — позволяет почувствовать себя громовержцем, пробующим разнообразные погодные условия на сотворенном детище.

Раннее утро, туман. А всему виной — субтропический климат и повышенная влажность воздуха. Заметьте, что туман стелется по всем законам природоведения — только по земле. Чердаки нетронуты.





«Мама, не отговаривай меня! Эта женщина еще пожалеет, что ушла от такого мужа, как я! Моя смерть будет на ее совести! Щаз только облака пройдут, чтоб я видел куда прыгать, и я прыгну!».

для вас важнейшими советниками. Любого из них можно будет найти при помощи одного мыше-клика и узнать, что он думает по поводу городской инфраструктуры. Не может быть ничего более ценного, чем взгляд на проблему изнутри.

ОСТАНЬСЯ СОБОЙ

Ну и, пожалуй, самое сладкое я оставил напоследок, на десерт. Готовы? Вам, любители разрушений, монстрам дорог, кровавым гонщикам и угонщикам, мистерам и миссис «shit happens» — ждите обилия катастроф! Вообще, есть в этом что-то дьявольское. Строим город, тщательно корпеем над инфраструктурой, дорожной сетью, проливаем пот, кровь, слезы и прочие жидкости человеческого организма над детищем... А потом в одночасье пускаем в город ураган и смотрим, как он кропотливо стирает все наши труды с лица земли, оставляя за собой только уродливый след, отдаленно напоминающий последствия ядерной бомбардировки в Хиросиме. Смотрим и радостно потираем ладошки: «Эк он! Надо ж! А вот тут мой сим живет! Ой, гляди — полетел!» GameSpot, например, целиком и полностью разделяет мою позицию, открыто высказываясь: «Мы в GameSpot знаем, что наши сентиментальные читатели никогда не опустятся до такой степени жестокости, чтобы наслать торнадо на беззащитную семью до смерти перепуганных симов». Но, вероятно, права была героиня Милы Йовович из «Пятого Элемента», сказав: «У вас, люди, склонность к саморазрушению. Все, что вы создаете — вы же сами потом и уничтожаете». Ну, раз склонность, то против природы не попрешь — наслаждайтесь! Ураганы, тайфуны, торнадо, пожары, наводнения, землетрясения, саранча и прочие казни Египта — все это уже было в предыдущих сериях. Да что там! Были даже гигантские монстры со звезд! А вот чего не было, так это ударов молний, вулканической активности и метеоритных дождей. Зато теперь будет все! Вас никогда не било молнией? Ну, это так, чтобы разговор поддержать... Проиграйте на экране «Последний день Помпеи», извергнув из Везувия местного значения дождик из серы и пепла. Понаблюдайте за реакцией пожарных, которым предстоит сразиться с речкой огнедышащей лавы, движущейся в направлении города. С лавой, конечно, придется попотеть, чтобы она еще потекла куда нужно — сделать русло поизвилистей да покрасивей, жерло соответственным образом отредактировать. Но если все пойдет по задуманной схеме — лава на тротуарах гарантирована. Среди горожан паника, кто-то, прицепив на плечи реактивный ранец, летает по кондоминиуму, пакуя вещички, кто-то уже давно на все плюнул, завернулся в простыню и спокойно ползет на кладбище. Красота, да и только!

Жестокая реальность... Остается только помечтать. Кто-то из классиков когда-то сказал: «Мечта должна быть несбыточна, ибо момент, когда она сбудется, станет самым ужасным в вашей жизни». Любители экономических симуляторов типа SimCity и фанаты мультиплейера никогда не сходились во мнениях. Раз игра по сети, значит, надо покрошить противника. Или объединиться с противником, чтобы покрошить более сильного противника. Окрошка, одним словом. А вот что делать с оппонентом, если воевать с ним нечем и незачем? Разве только катастрофу на него раз в год напускать по выбору. Только какой интерес? Загадка! Вот и Maxis, демонстрируя свое детище на E3, на вопрос о мультиплейере только загадочно улыбались и отшучивались со стойкостью Космодемьянской. Одно очевидно — в релизе игре по сети не бывать. Может быть, в add-on'е, в далеком обозримом будущем. Короче, вилами по воде после дождичка в четверг бабушка надвое сказала. Но ведь хитро улыбались, черти! Значит, есть свет в конце тоннеля. Есть к чему стремиться, есть чего ждать, есть ради чего жить. Значит, будем жить! Тем более, что у российских игроков появился шанс получить SimCity 4 одновременно со всем миром. И возможно даже в полностью локализованном варианте.



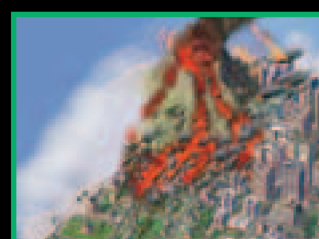
▲ А кубизм все таки остался — пожар-то распространяется только по кубикам! Ну что это за пожар? Там эпицентр, здесь эпицентр... Никакой слаженности, сплошная разрозненность.



▲ С вулканической активностью Maxis постарался. Это же надо, как его вспучило! Только как-то странно он извергается, криво. С поправкой на сильный боковой ветер что ли?

▼ Не могу понять, что же это за островок такой, чтобы вулкан — на половину суши. Никогда не дружил с географией. Ну да ладно, суть не в этом, а в том, что городка сейчас не останется на карте.





▲ Пожарные! Э-эй! Где вы, бесстрашные ребята, призванные бороться с огнем? Ах, да! Пожарные машины были первыми, покинувшими город. И правильно — с речкой лавы не поспоришь.

ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО...

...несмотря на относительную скудность официальной странички SimCity 4, она, вместе с тем, уже знакомит с новыми скриншотами, дает ссылку на видео, свежие материалы прессы и расписывает под гжель все достоинства эмбриона. Скорее всего, сюда же будут выкладываться новые карты, воссозданные фанатами, add-on'ы и прочая мелочь, так необходимая всем настоящим мэрам. Поэтому добавляйте в «Избранное».

СЕРГЕЙ АВЕРИН АКА ИНДЕКС
DJ_INDEX@STARNET.RU

НОВАЯ ИГРА!

УГОЛ АТАКИ

EUROFIGHTER TYPHOON

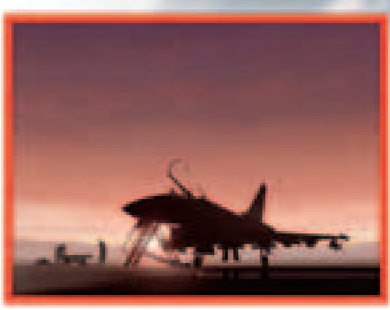


- Возможность уже сегодня опробовать самолет нового поколения в боевых условиях
- Возможность наблюдать за ходом кампании
- Физическая модель, максимально приближенная к реальности.
- Высококачественная 3D-графика и звук
- Управление группой самолетов в воздушном бою

Системные требования:

Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP
Процессор Pentium® 266 МГц / Duron® 500
32 МБ оперативной памяти
Видеокарта с 8 МБ памяти, совместимая с DirectTMX® 7.0
16-битная звуковая карта
2-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
350 МБ свободного места на жестком диске
Мышь

Еврофайтер - самолет нового поколения. Венец авиаконструкторской мысли, гордость ученых и надежда военных всей Европы. Маневренность, многофункциональность и колоссальная огневая мощь слились воедино в этой крылатой боевой машине. И ей не суждено ржаветь в ангаре. Очаг новой войны разгорается в центре Европы. Война готовит новые испытания. Готов ли самолет к грядущим испытаниям? Все зависит от пилота, все зависит от Вас!







По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.

ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000 · Новый Диск www.nd.ru · Rage · Eurofighter Typhoon

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000".

ХИТ?

ICEWIND DALE II





ОТ СКРОМНОСТИ НЕ УМРУТ!

Тщеславие разработчиков игры поистине не знает границ. Пробегая по сценарию жадным взглядом, я с удивлением обнаружил там персонажей по имени Авалон (дизайнер Крис Авалон в суровой реальности) и Тэкс (Тэкс Янг — его сотоварищ).

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 1С
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Black Isle Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 350, 64 MB RAM, 3D-ускоритель
■ **ОНЛАЙН:** http://www.blackisle.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2002 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF10956

События игры происходят через поколения после завершения первой части — все в той же Северной части мирка, затерянного где-то в Забытых Королевствах (Forgotten Realms). Если говорить точнее, то в области под названием Десятиградье, как ни удивительно, состоящей из десяти пограничных городов-общин.

И СНОВА СЕВЕР...

В самом начале вы попадаете в один из них под названием Таргос и обнаруживаете, что на город нападают гоблины, очевидно имея на него какие-то черные и непонятные благородному человечеству планы. Естественно, события разворачиваются таким (к слову, абсолютно линейным) образом, что вы оказываетесь в центре всего этого драматического действа. И, как позже выясняется, прямо в водовороте очередной битвы между чистым злом и грязным добром. Знаем. Видели много раз. Все это подтверждает прежние догадки о том, что все-таки игра будет представлять собой «хорошо забытое старое», но рассказанное по-новому. Сиквел есть сиквел, друзья мои, так что не обольщайтесь по поводу «совершенно нового игрового процесса». Его не будет — на сей раз нам предстоит ностальгировать, но ностальгировать красиво и с размахом.

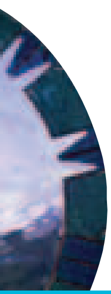


«ДУХИ» В СТРОЮ

В игре будет присутствовать одна новая раса, шесть хорошо известных... и еще несколько, если так можно выразиться, ветвей непонятно откуда взявшиеся родственников. Оказывается, в Десятиградье и прилегающих территориях

ПРОФИ У МИКРОФОНА!

Озвучкой игры занималась группа профессиональных актеров, в которой был замечен Питер Стормар, известный нашему зрителю по фильмам «Фарго», «Большой Лебовски» и «Танцующая в темноте».



Учитывая то, что в этом году было выпущено великое множество RPG, совершенно оправданно претендующих на гордое имя «шедевр», ожидать чего-то еще казалось бы глупо. Morrowind, Freedom Force, Neverwinter Nights... монстры жанра с огромным количеством достоинств. Но все ближе и ближе сентябрь, и соответственно выход долгожданной Icewind Dale II, полноценного продолжения вышедшего в 2000 году блокбастера на основе третьей редакции правил AD&D. Может ли игра стать хитом? Да запросто.

ХИТ?



ЧУДО-ГЕНЕРАТОР

В игру был добавлен некий чудо-генератор, случайным образом создающий разные виды сокровищ на теле поверженных в честном бою вражин. Конечно, мы это все уже дегустировали, но, учитывая факт, что только в режиме Heart of Fury (эксклюзивный extra-hard) было добавлено более чем сто новых предметов, нюанс все-таки интересный.



Лазание по пещерам — почувствуй себя сталкером!

эльфы бывают не просто эльфами, их там целых три вида — лунные, одичавшие (скорее всего, непонятно как забредшие родные русские геологи...) и дроу — темные эльфы. Люди имеют свойство распределяться на собственно обычных смертных, аазимаров (это наполовину ангелы) и тифлингов (люди демонического происхождения). Оставшиеся три расы делятся по такому же принципу с небольшими вариациями — хорошая, плохая и нейтральная ветви. Еще в распоряжении имеются большие и симпатичные полуорки. В классах тоже присутствует пополнение в виде трех единиц живой силы — варвара, колдуна и монаха. Каждый, как водится, имеет свои преимущества и недостатки, уникальные способности и особенности.

К сожалению, импортировать своих закаленных в боях первой части вояк тридцатого уровня не удастся. Как выразились господа разработчики, «это может серьезно нарушить баланс игры».

ВРАГ У ВОРОТ...

И на самом деле не один, так как над бестиарием серьезно поработали. Ко всем старым и заслуженным злодеям прибавили несколько новых видов и подвидов. Из анонсированных пока тревожит взор некий Bugbear, гоблин-переросток со здоровыми лапами в окружении своих мелких собратьев, скачущих на каких-то парнокопытных зверях. Откровенно насмешило некое существо, похожее на Чужого под названием Hook Horror, чей фотоснимок плохого качества был сопровожден описанием того, насколько он страшен и могуч. Настолько, что даже смешно. Единственный, кем я был немного смущен, оказался противник под кодовым названием Neo-Orog Shaman. Те, кто играл в первую часть, меня поймут — если этим тварям дали возможность колдовать, придется повозиться.



СРЕДНЕВЕКОВЫЙ АНКЛАВ

Как ни забавно, в Icewind Dale 2 есть организация под названием... Анклав. Будем питать надежду на присутствие гаусс-лука, электромагнитной сабли и брони братства Меди...



Пироман-любитель в команде — всегда вещь полезная.

ICEWIND DALE II



И молодая не узнает, какой у парня был конец... потому что оживят сейчас!

ДЕЛА МАГИЧЕСКИЕ

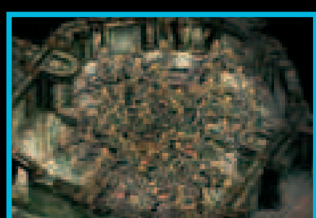
Переходя к этому аспекту, мое сердце ярого поклонника такой человеческой выдумки, как магия, начинает биться быстрее и радостней, ибо всяческих чар в игре будет много — около двухсот пятидесяти заимствованных в первой части плюс пятьдесят совершенно новых. Основная градация производится по классам и предназначению магии. Всего уровней мастерства будет девять у колдунов, волшебников, друидов, жрецов и клириков, восемь у барда и шесть у паладинов с рейнджерами. Набор, согласитесь, обширный, сулит множество веселья и различных стратегий боя. Будут и такие странные, но интересные сюрпризы, как всеми любимый Fireball с задержкой взрыва, нечто пугающее под названием Negative Plane Projection и, наконец-то, — долгожданный Reflective Image. Пора стряхивать пыль со старенького посоха, вытаскивать из шкафа свою книгу заклинаний и начинать готовиться.

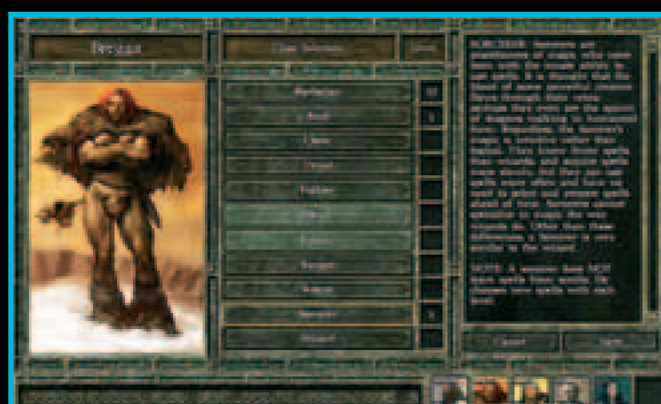
ИНТЕРФЕЙС — ДЕЛО ТОНКОЕ...

В IWD2 интерфейс — дело даже не тонкое, а скорее противоречивое. С одной стороны, некоторые аспекты не продуманы вообще, а с другой, в определенных местах он — лучшее, что я на этот момент видел. Рассмотрим проблему по пунктам, начиная с плохого. Во-первых, нет индикатора, показывающего, сколько времени осталось до смены дня и ночи, что откровенно раздражает. Например, в игре есть квесты, которые нужно выполнять исключительно с наступлением темноты, а когда она наступает — неизвестно. Возможно, ошибка будет исправлена в финальной версии, но пока говорим о том, что имеем. Во-вторых, переход к основному игровому экрану из многочисленных окон инвентарей и статистик осуществляется вовсе не одним кликом мышки — для этого нужно совершить определенный маршрут через три-четыре экрана. Привыкнуть можно, но поначалу это раздражает. В-третьих, неудобен в использовании журнал событий. Больше нет секции для выполняемых на данный момент квестов — чтобы пробраться к нужной информации, требуется пролистать множество мелочей, упоминавшихся в разговорах и мыслях героев. Это все, что касается недостатков. В достоинства входят увеличенный объем инвентаря, более простой выбор заклинаний, лучше организованный экран описания предметов и индивидуально выстроенные иконки способностей для каждого персонажа в зависимости от класса.

ИЗДАНИЕ ИГРЫ В РОССИИ

Локализацией игры будет заниматься крупнейший российский издатель – «1С», фирма, недавно подписавшая договор с Interplay. Благодаря российскому издателю игру можно будет приобрести как в коробочном варианте, так и в экономичном (jewel-box).





Девушка-варвар. Мечта поэта... варвара-поэта.

МУЗЫКА И ЗВУКИ, ЧТО ТРЕВОЖАТ ДУШУ

Даже самый критически настроенный индивидуум не сможет придраться к игре в этом аспекте. Айнон Зур, композитор проектов Baldur's Gate II: Throne of Bhaal и Fallout: Tactics, сотворил поистине величайший музыкальный ряд для игры подобного типа. Для сравнения представьте себе, что замечательные музыка и звук из первой части были в два раза хуже. Пример это не мой, принадлежит он человеку по имени Джереми Соул, тому самому, что писал музыку к оригинальному Icewind Dale...

ВЕЧНЫЙ ДВИГАТЕЛЬ

Black Isle Studios собирается использовать все тот же старенький движок BioWare Infinitive Engine, уже известный нам по первой части IWD, серии Baldur`s Gate и Planescape: Torment. Каких-то кардинальных нововведений в графическом процессе ждать не стоит, перед нами все то же 2D, но посмотрите на скриншоты... Все, что я могу предположить — на Infinitive были наложены некие секретные и мощные чары, после чего они являют любопытному взору ровненькие гладкие картинки, без особых изъянов, греющие надеждой все-таки увидеть обещанное разрешение от 800x600 до 2048x1536. Также ваш покорный слуга располагает информацией о таких милых сердцу эстета мелочах, как изменение внешнего вида персонажа при экипировке нового предмета, красиво выполненные заклинания (особенно высшего порядка) и с любовью прорисованные дракончики. А что еще нужно для полного счастья? Разве что настоящей эльфийской любви, но это, увы, тема уже совсем другого разговора... До встречи в Десятиградье.

ПОЗОВИ С СОБОЙ ДРУЗЕЙ

Осталась такая милая возможность, как импортирование любых портретов, фотографий и звуков в игру. Как говорится, мелочь, но приятно отсканировать старые фотографии друзей и, записав фразы нетрезвых дворников под окном, отправиться рубить нечисть.

АЛЕКСЕЙ САВЧЕНКО
POETRY@UA.FM

ХИТ?

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO

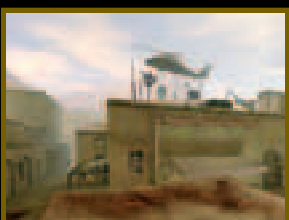


ЗНАЧИТ, ВЕСНОЙ?

После многочисленных переносов даты выхода, после невероятных сенсационных заявлений разработчиков и опровержений этих заявлений, после стольких мучительных месяцев ожидания, похоже, показался свет в конце тоннеля:в 2003 году Condition Zero, наконец, выходит!

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 450, 128 MB RAM, 3D-ускоритель
■ **ОНЛАЙН:** http://www.condition-zero.ru ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2003 год ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF9221







В 2003 ГОДУ CONDITION ZERO ВЫХОДИТ!!!

Так, спокойно, не падать! — говорил же, сиди крепче. Фу-у-у... Ну, человечество, ты и даешь, нельзя же так реагировать: я ведь еще не все сказал. Да, не все — а ты что думало?! Откуда знаю, откуда знаю? — оттуда. Из хорошо информированных источников. Работа у меня такая — все знать. (*Так, пора что-то с пунктуацией делать: тридцать два восклицательных знака на квадратный сантиметр – это уже чересчур*). Что говоришь? Хоть одним глазком посмотреть, хоть одним ушком послушать? Ладно, подставляй сюда свое ушко. Ну, с чего начнем? Впрочем, здесь можно смело начинать с чего угодно — не промахнешься.

Ну вот, взять хотя бы антураж: прикинь, человечество, там теперь и дождь, и снег, и зной, и ветер. Дело будет происходить в разных уголках нашей маленькой планетки с имитацией на картах соответствующих климатических условий. Так что во время боя запросто может начаться снегопад, который в мультиплейере не сможет отключить ни один админ. Скажу больше: зимние карты — не просто визуальная дизайнерская на-



▲ Сам погибай, а товарища выручай. Даже в игре без чувства локтя делать нечего.

Человечество, слушай, что скажу — только не падай. Хорошо сидишь? Ты не поверишь, что случилось! Как мы этого с тобой ждали! Да ладно, «не ждали»! Ты вспомни, как нам с тобой нервы-то трепали — уж переносили ее, родимую, переносили: и на второй квартал, и на четвертый, и вообще аж на 2003 год. Думаю, если бы гражданин, ответственный за выход этой игры, появился на карте Counter-Strike, объявив во всеуслышание свою должность и место работы, то ошметки от своего скина он собирал бы до третьего пришествия Серьезного Сэма. И вот дождались... Тянуть дальше 2003-го года вроде бы не собираются.

ХИТ?

Зимние карты — не просто визуальная дизайнерская находка; время года повлияет и на геймплей. Придется подбирать более подходящие виды обмундирования и вооружения. К тому же, снег хрустит под ногами, так что оставаться незамеченным будет не так-то просто.



ходка; время года повлияет и на сам геймплей. Дабы не отморозить на холоде какой-нибудь жизненно важный орган (вроде указательного пальца правой руки), придется подбирать более адекватные текущему моменту виды обмундирования и вооружения. К тому же снег имеет неприятную тенденцию хрустеть под ногами, так что оставаться незамеченным будет не так-то просто.

Так-так-так, ну-ка пар из ушей не пускать и землю копытом не бить! Рано еще тебе, человечество, к монитору – надо сначала морально подготовиться. А то ты и так, чуть что — сразу в обморок. Ты вспомни, что с тобой было, когда Half-Life: Blue Shift выпустили. Две недели валокордином отпаивал.

Графические радости на этом не заканчиваются. Причем, ни одно визуальное усовершенствование не является самоцелью — все они, так или иначе, сказываются на приснопамятном геймплее. Стреляешь ты, человечество, к примеру, в дерево, а из него — щепки в разные стороны. Очень эффектное зрелище, надо сказать. Согласен, прием не новый. В том же Сэме мы уже такое с тобой видали, но в Condition Zero этих мелочей наберется на целый учебник по 3D-дизайну, в результате чего реалистичность получается покруче, чем в реальности, — извини за каламбур. Говоришь, что «на такую реальность никакого пинга не напасешься»? — так ведь если у тебя сетка дырявая, то предусмотрена опция отключения динамических эффектов. Хотя знаешь, человечество, давно уже пора покупать нормальную машину и подключаться к LAN'у: такая динамичная игра и без динамических эффектов — это, прости за прямоту, откровенный изврат. Кроме того, в CZ игроки в мультиплейере смогут проходить миссии вместе, действуя, как настоящий боевой отряд, так что без хорошей локалки все равно не обойтись.

Еще немного о графике. Ты видело этих ботов? Тьфу, что я говорю-то, — конечно, не видело! Тогда пристегнитесь, пригните голову к коленям, уберите колющие и режущие предметы и трепещите: в «Кондишене» 1250 полигонов на модель!!! Сидим-сидим-сидим, во-о-от так, пряменько! Вот умница, сейчас я тебе нашатырчику принесу. Еще раз повторить? Тысяча двести пятьдесят. ОДНА ТЫ-СЯ-ЧА. ДВЕ-СТИ. ПЯТЬ-ДЕСЯТ. Против семисот пятидесяти прежних. Плюс прозрачные элементы вроде очков на маске, возможность самим выбирать скин лица своей модели, настраивать цвет костюма... Итого: более 160 комбинаций. Еще раз повторить? Что-то у тебя, человечество, на нервной почве со слухом... СТО ШЕСТЬДЕСЯТ комбинаций моделей игроков. Против восьми прежних.

Слушай, все — я завязываю! Мне тебя теперь что, после каждого слова ловить?! Конечно, круто — кто спорит, но уж сде-



Никода еще Зло не выглядело так реалистично.



Антитеррористическая борьба будет происходить и на суше, и на море.



Террористы теперь больше напоминают своих... хммм... реальных коллег. И не уступают им ни в жестокости, ни в изобретательности.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO



Есть предположение, что таких уличных боев мы еще не видели.



лай одолжение: be cool (в смысле, охладись чуток), а то, ей-богу, сейчас все брошу.
Все, успокоилось? Тогда поехали дальше. Индивидуальность моделям будут придавать не только полигоны, выделенные на это дело просто в запредельном количестве, но и шестнадцатибитные (!) звуки — для каждой модели свои. А во время выполнения миссий игрока будут сопровождать уникальные музыкальные темы. (Здесь отметился композитор из Half-Life: Opposing Force).
Кстати, о миссиях: это тебе не Counter Strike, здесь тебя быстро научат родину любить. Раньше ведь как было? Из автомата стрелять научился — и вперед. А теперь придется выполнять задания либо с помощью одного пистолета, либо вообще освобождать заложников без применения огнестрельного оружия. Кто там орет: «дайте мне перчатку, я их щас всех порву вдребезги напополам!»? Вы, дяденька, с какой «Арены» сюда свалились? И вообще, руки прочь от клавиатуры! Ты, человечество, еще главного не знаешь. В Condition Zero присутствует синглплейер. Нет, не так. ТАМ ПРОСТО ЧУМОВОЙ СИНГЛПЛЕЙЕР! Ренди Пичфорд (дизайнер Gearbox) так и вовсе скромно заявил, что «на его памяти — это лучший проект в данном аспекте», конец цитаты. Ты еще живо? Тогда слушай дальше. Все функции одиночной игры будут доступны в мультиплейере. Собственно говоря, причиной постоянных переносов выхода игры и явилось желание разработчиков создать такой сингл, в котором полностью сохранилась бы игровая атмосфера Counter Strike — проекта, изначально ориентированного на сеть. Невозможное становится явью. Боты теперь умеют, отступая, не поворачиваться и неестественно убегать, а перемещаться назад лицом к противнику, при этом отстреливаясь на ходу. Они умеют прятаться за углы, выполнять триксы и даже кемперить. Разработчики проводили детальные наблюдения за игрой людей в CS, и воплотили в ботах Condition Zero человеческое поведение во время боя. Дело доходит до того, что когда ты будешь отдавать тот или иной приказ дружественным ботам, то любая команда сначала будет проанализирована и лишь потом по возможности выполнена. В общем, человечество, можешь мне не верить, но, по заявлению разработчиков, в процессе игры

В Condition Zero 1250 полигонов на модель!!! Плюс прозрачные элементы вроде очков на маске, возможность самим выбирать скин лица своей модели, настраивать цвет костюма...

Разработчиками детально анализировалось поведение людей во время игры в CS, так что, как уверяют создатели, теперь будет невозможно определить, играешь ты с ботом или с человеком!

ты не сможешь определить, играешь ли ты с ботом или с человеком! (*Алекс, не стоит так доверять пресс-релизам – прим. ред.*).
Да что же это такое! Вызовите кто-нибудь врача! Человечество, ты меня слышишь? Или пора искусственное дыхание делать нос в нос? Ты меня так не пугай. Я пугаю? Я не пугаю — я просто предупреждаю всех любителей читерства: использование читов в Condition Zero будет делом практически невозможным. На счет совместимости можешь не волноваться. Condition Zero хоть и самостоятельный add-on к Counter Strike, но все-таки add-on, так что совместимость с CS стопроцентная. Геймеры смогут наслаждаться как ныне здравствующим Counter-Strike, так и синглом CS: Condition Zero, хотя, разумеется, одиночные миссии будут доступны только владельцам «Кондиции». В заключение добавлю, что создатели игры отнюдь не являются душителями творчества девелоперов самоучек, вместе с игрой будет выпущена подробная документация и набор программ для этой прослойки творческой интеллигенции.
Что говоришь? «Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать»? Ой, что-то не нравишься ты мне, ну да ладно. Только, чур, одним глазком! Да погоди ты, не дергайся — дай CD-ROM'у-то прогреться. Устанавливаем... Да хватит тебе пихаться, еще только 45 процентов всего... Ага, все! Вот ты какой, северный олень... Ну как?!



Невероятно, но факт: динамика игры возросла в еще большей степени.



Эй! Эй!! «Скорая»!!! Помогите кто-нибудь, тут у человечества столбняк! Человечество, ты живое?! Не молчи, скажи что-нибудь! Блин, доигралось... Не дышит, кажется... Что делать-то? А-а-а, была, не была — одну партейку в синглплейере, пока комп свободный! Или две... Ну или три в крайнем случае... Нет, три, похоже, не успею — человечество вроде зашевелилось, да и «Скорая» на подъезде. В общем, все. До встречи в Condition Zero. Бай.

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
ALEX-GLAGOLEV@YANDEX.RU



НЕДЕТСКИЕ
ГОНКИ
Новая потрясающая игра
от Creat Studio — супер-команды,
принимавшей участие в разработке
блокбастеров Heretic II, Revenant, Battlezone,
Civilization: Call to Power, Star Trek: Armada II,
Quake II MP, X-Men, и десятка других!
НОВОЕ КАЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ИГР!
ФИРМА «1С»
creat studio
ЖДИТЕ ОСЕНЬЮ

ХИТ?

THE THING

■ **ПЛАТФОРМЫ:** PC, PS2, Xbox ■ **ЖАНР:** team-based survival horror ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Universal Interactive **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SoftClub ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Computer Artworks ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.thethinggames.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2002 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF10059





Игра, основанная на событиях фильма Джона Карпентера The Thing (в России более известен как «Нечто»), обложит полки магазинов осенью данного памятного года. The Thing идет под заголовком «Игра начинается там, где заканчивается фильм». Действительно, отрыв всего в четыре месяца. МакРэди, холодно ли, девица, холодно ли тебе, красная? The Thing — самая кинематографичная игра последних лет. Дотошно воспроизводя декорации одноименного фильма Дж. Карпентера, разработчики не повторяются и делают абсолютно самостоятельную вещь, где раскрученный лейбл играет роль вдохновителя проекта, а не рекламного баннера. Геймер не порет отсебятину, играя за главного героя фильма, искажая оригинальный сюжет. Мы выступаем в полноценной второй части как первопроходцы, не зная, кто из напарников набросится на нас следующим, что тут, черт возьми, происходит. И что здесь делают эти люди, работающие на правительство?



▲ Полевая кремация, поди, лучше обставлена, чем в RtCW!

ПУТЬ ВОИНА

Нам удалось выяснить количество локаций-уровней The Thing и их названия.

1. US Science Station 4
2. Norwegian Outpost
3. Weather Station
4. Norwegian Base
5. Submersible
6. Gen Inc Medibay
7. Gen Inc Lobby
8. Airstrip
9. Gen Inc Armory
10. Alien Ship Crash Site

I DON'T TRUST ANY OF YOU

Гордость разработчиков, каменная чаша, высеченная мастерами Computer Artworks – система TRUST/FEAR (доверие/страх). Без этого вся игра была бы похожа на Resident Evil, с безжизненными напарниками и встроенными драматическими сценками. Не-е-ет, здесь все серьезно. Отношения с NPC строятся, представьте себе, на взаимном доверии. Социализм. AI требует равенства. Односторонние отношения – «пойди, принеси» – пережиток прошлого. Таких squad-combat еще не было. Спецы из Rainbow-6 отказываются стрелять в людей и требуют выплаты задолженности. С товарищами по команде (к ним теперь следует относиться только так) следует обходиться бережно и по-человечески. Типичная ситуация всех adventure и survival horror: игрок лезет во все дыры, шпыняет напарников, отбирает все лучшие предметы и вообще ведет себя эгоистично. Притворяться, что поверил кривлянью этих манекенов? В The Thing игнорировать

Первый раз обращаясь к этому проекту каких-то десять номеров назад и пробивая в графе «дата выхода» — III квартал 2002 года, я как-то не задумывался, насколько это скоро. Уже? The Thing на низком старте. Наш журнал, как красный флажок, будет сигнализировать появление игры в продаже. Равнение на нас. Зная, что с обзором задержимся на две недели, мы решили запустить обширное и не менее полезное превью. Хит? И не задавайтесь этим вопросом!

ХИТ?





своих... гхм... гм... друзей непозволительно. Могут и пулю в спину пустить. Отвыкание от привычки, что игрок является единственный здравомыслящим существом на экране и, наоборот, привыкание к мысли о дележке, взаимопомощи, согласии будет сопровождаться настоящей ломкой. Computer Artworks из лучших соображений хочет окунуть игрока в сугробы Антарктики, окружить его исключительно правдоподобными персонажами, противопоставить ему хитрого монстра... Но как же наше выработанное годами игровое поведение этакого всезнающего хама? Невзначай выключив свет (в адвенчурах ведь нажимаем на все кнопки), мы напугаем своих напарников до колик. Какие нежные, черт побери!

Низкое доверие к игроку (интересно, а друг с другом NPC будут взаимодействовать?) вызовет неподчинение, саботаж и попытку физического устранения Блейка.

Страх, как и в жизни, появляется вовсе не во время эффектного появления монстра из-за угла. Там не до этого. Страх – есть порождение неуместных фантазий. Становится не по себе при виде кровавых останков кампрада, при отсутствии патронов и т.д. Выводить оцепеневших от ужаса горе-вояк с пришельцами придется или пистолетом, или отступлением в более мирные и защищенные помещения.



КЛАССЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

/есть вероятность, что в игре их будет пять/

СОЛДАТ

Солдаты – надежда и опора игрока. Наименьший уровень FEAR и наибольший TRUST. Они не привыкли обсуждать приказы, и они не будут сомневаться, поджаривая товарища по вашему кивку. Поначалу... Попав под контроль пришельца «погоны» поворачивают свою огневую мощь против игрока. С этими товарищами надо быть наиболее аккуратным.

МЕДИК

Медик в игре фигура темная. Лечить-то он лечит, даже в состоянии понизить уровень FEAR всем желающим. И анализ крови взять на содержание инородных тел. Только больно он слаб и беззащитен. Придется его одного оставлять, запирать, прятать, чтобы впоследствии им, хм... воспользоваться. И поэтому к медикам стоит относиться очень подозрительно, отпирая дверь в их полутемную комнатушку. Да, и у них средний уровень FEAR и TRUST.

ИНЖЕНЕР

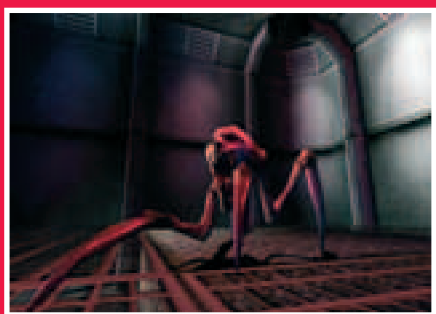
Инженер, он и в Арктике инженер. Возится с техникой, открывает и закрывает электронные двери и проч., и проч. Важнее другое. Как сообщается в пресс-релизе, техник отвечает за НАШИ СЕЙВЫ. Не спрашивайте меня, что за!.. Не представляю. Причем этот класс самый трусливый и подозрительный. Сейвиться, угрожая пистолетом?

БЕСТИАРИЙ ПРОСТОРОВ АНТАРКТИКИ

Игроку придется столкнуться с четырьмя типами врагов: скатлеры (Scuttlers), порождения Твари, товарищи по команде и правительственные подразделения.

СКАТЛЕРЫ

Помните потрясающий момент фильма, где голова Норриса самостоятельно передвигалась, напоминая уродливого краба? Вот это – скатлер. Причем голова не является обязательным признаком скатлера – это может быть абсолютно любая часть тела.





ПОРОЖДЕНИЯ ТВАРИ

Сама инопланетная тварь тоже имеет форму. Причем не одну. Вспомним фильм – конечная инкарнация Твари состояла из множества тел, зараженных ей до этого. Не удивляйтесь, если в игре встретите Нечто с лицом своего бывшего медика.

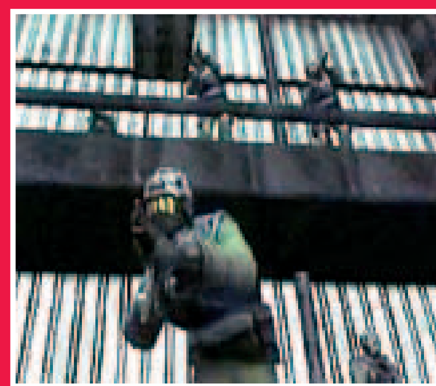
ТОВАРИЩИ ПО КОМАНДЕ

Да, верные соратники занесены в этот список, но как потенциальные враги. Все зависит от вас. Кроме как зараженными, друзья-товарищи могут наставить оружие на Блейка и будучи в полном сознании. Не доверяя главному герою и принимая его за маскирующуюся инопланетную заразу, напуганные вояки начнут на него охоту.



ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

Когда в деле замешаны пришельцы, тогда государство не дремлет, а мертвой хваткой вцепляется в источник вероятной неограниченной власти. Бойцы спецотряда, каким-то образом участвуют в этой заварушке. На чьей стороне — неизвестно, но я бы иллюзий не строил. Раз уж игроку дают снайперку, и в списке уровней значится Gen Inc... «Что-то недоброе там затевается».



I HEAR FUNNY THINGS OUT THERE

Определить зараженных напарников можно не только по хоботу и клешням, но и, как ни странно, по поведению. Каждый из товарищей имеет своеобразную «карту болезни». Историю, характеристики — называйте как хотите. Например, доктор, отправившийся в Антарктику исключительно за большие деньги, до смерти боится темноты и подозрительных звуков. Если у себя в квартире подобные вещи легко списать на домашних животных, то на базе, которая изолирована от всего мира, и где не найдешь даже дохлую крысу, любой самый захудалый скрип приобретает новое гнетущее значение. Так вот, доктор, который раньше переступал порог вызывающе темных помещений после длительных уговоров или нахождения кнопки выключателя, вдруг начинает смело идти за вами... Опа! Поджарьте его, не промахнетесь. Нас старательно уверяют, что сценки с направленными друг на друга пистолетами будут не скриптовыми, то есть не прописанными заранее. Тогда возникает вопрос с заражением. По фильму все просто. Любой человек, укушенный этой тварью, мог, не откладывая, подписывать завещание. Отряд у Блейка небольшой (четыре-пять человек), выследить «осаленного» товарища, по-моему, пустяки, главное — держать их всех на виду. При тебе, значит, щупальце хапает за голову какого-нибудь зазевавшегося инженера, и спасать дурачка, выходит, гиблое дело? И еще. Как же я? По описанию разработчиков главгерой также подвержен заражению. И что это значит? Будучи укушенным, Блейк умирает?! Полоска жизни в игре присутствует – доподлинно известно. Может повториться эффект Resident Evil, когда зомби без толку лапали главную героиню – заразиться ей так и не удалось. Иммунитет! Конечно, за разработчиками не встрянет придумать антибиотик. Но это убьет атмосферу напряженности. А с другой стороны, по моим данным, в игре 40 NPC. Не напасешься. Поэтому свобода распространения заразы вызывает сомнения.

FROM NOW ON, NO ONE GETS OUTTA MY SIGHT

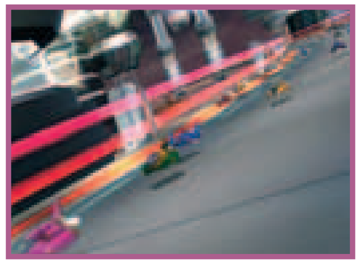
Люди, игравшие в бету, нахвалить не могут анимацию NPC. Кстати, и PC, и PS2, и Xbox-версии игры – практически идентичны (исключение – Xbox-версия, но различие не в движке, а в небольших сюжетных отличиях, заметных только фанатам). Превращение человека в Нечто разыгрывается в реал-тайме. Никаких cut-scene и пауз. Оно и понятно, отлучившись на десять минут от основной группы, игрок не увидит вставок «а в это время». Ну услышит, может быть, что-то... Конвульсия и трансформация несчастного, говорят, завораживающая! Поначалу – одно любопытство и удивление. И желание глянуть еще разок. Поджаривание всевозможных форм инопланетной твари – еще одно визуальное удовольствие. К тому же вспоминается, *как* это лихо делал герой Курта Рассела. Арсенал «охотников за Нечто» внушителен для разведывательной группы: пистолет, пулемет, шотган, снайперка (вот это уже лишнее), огнемет, гранаты и rocket, да-да, launcher! У меня легкий зуд от предвкушения.

ВИКТОР ПЕРЕСТУКИН
PERESTUKIN@GAMELAND.RU


ВАРЛОРДЫ
БОЕВОЙ КЛИЧ
II
WARLORDS
BATTLECRY II
TM

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Sega/Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Amusement Vision ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4 ■ **ПРОДЮСЕРЫ:** Сигэрю Миямото, Тосихиро Нагоси ■ **ОНЛАЙН:** http://www.amusementvision.co.jp ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2003 года ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12233





F-Zero всегда славилась напряженной борьбой на трассе.



На трассе могут одновременно находиться до сотни гонщиков, причем это ни капли не влияет на производительность движка.

F-ZERO GC

Гигантские мегаполисы будущего – это вечная ночь с фиолетовым или багровым небом, яркие огни небоскребов и причудливые, изгибающиеся и закольцованные в безумные петли транспортные магистрали. По которым с ревом и грохотом на невероятной скорости носятся десятки мощнейших гравимобилей (отдаленных родственников современных авто с антигравитационными двигателями)...

Примерно так представляют себе отдаленное будущее те, кому довелось в 1991 году увидеть уникальную гоночную игру F-Zero, выпущенную Nintendo к премьере новой приставки Super NES. F-Zero, использовавшая передовые 3D-технологии того времени (пресловутый графический режим Mode 7), отличалась феноменальным чувством скорости и отменным дизайном трасс, что позволило проекту не затеряться в тени суперхитового Super Mario World. Спустя семь лет вышел и закономерный сиквел для N64, правда, принятый публикой чуть менее восторженно. Позже, специально для провального add-on'а 64DD, появилось расширение игры, позволявшее всем желающим создавать собственные трассы. Наконец, в 2001 году, когда Nintendo выпустила долгожданный Game Boy Advance, римейк оригинального F-Zero снова пришел на помощь, став одним из самых успешных премьерных проектов для новой системы.

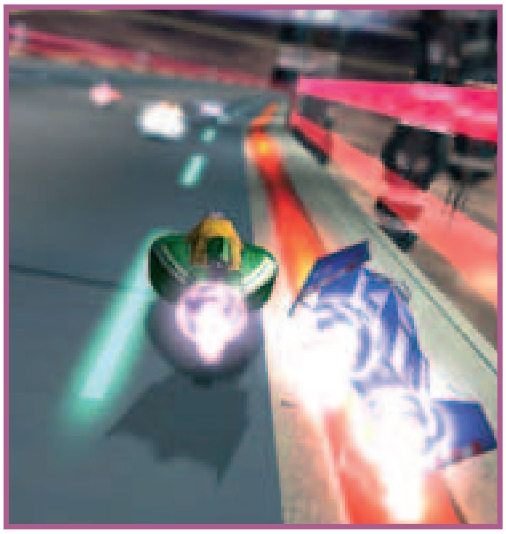
Будучи, конечно, не столь богатой на события и релизы, как Mario и Zelda, история сериала F-Zero в целом повторяет основные точки и поворотные моменты судьбы самой Nintendo – все те же взлеты и падения, удачные решения и обидные ошибки. Что же касается сиквела F-Zero для GameCube, то здесь ситуация совсем интересная...

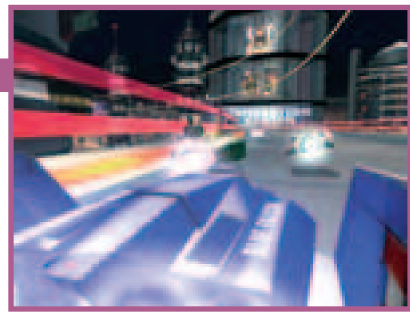
ЧУЖИМИ РУКАМИ

Не секрет, что ресурсы самой Nintendo по поддержке собственной приставки хоть и значительны, но все же недостаточны для полноценной жизни системы. Компания способна выпускать не более двух-трех полноценных суперхитовых релизов в год плюс еще несколько «нишевых» продуктов и проектов попроще. Сегодняшнему рынку нужно, по меньшей мере, 10-12 хитов в год, как происходит с PlayStation2.

Сложившаяся неблагоприятная ситуация привела Nintendo и ее нового президента Сатору Ивата (Satoru Iwata) к простому, но чрезвычайно оригинальному решению. Почему бы не скооперироваться с крупными японскими издательствами и не отдать им право на разработку игр популярных нинтендовских сериалов? Нечто подобное уже делалось совместно с Capcom, когда потребовалось создать новые игры сериала Zelda для портативной системы Game Boy Color. Теперь же, помимо Capcom, в дело вошли два других японских гиганта – Namco и Sega. Первой досталась разработка нового шутера во вселенной StarFox, а второй – создание очередной серии F-Zero, причем одновременно как для GameCube, так и для совместимой с ним аркадной платформы TriForce (созданной совместными усилиями Nintendo, Sega и той же Namco). А на очереди, тайно и явно, еще несколько проектов, воплощением которых в жизнь могут заняться такие мэтры индустрии, как Sonic Team, AM2, Square и Enix.

F-Zero GC на момент своего анонса находился еще в ранней стадии разработки, и глава студии Amusement Vision (бывшая Sega R&D4) Тосихиро Нагоси (Toshihiro Nagoshi) привез на E3 не полноценную демо-версию, а лишь небольшой видеоролик, смонтированный из различных игровых эпизодов. Спешим успокоить многочисленных поклонников сериала, опасающихся за атмосферу оригинала – в







AMUSEMENT VISION: ИГРОГРАФИЯ

Год основания: 2000 (до этого – Sega RD4, а еще ранее – часть Sega AM2)
Руководитель: Тосихиро Нагоси
Количество сотрудников: 60

Выпущенные проекты:
Monkey Ball (AC)
Virtua Striker 2002 (AC,GC)
Virtua NBA (AC)
Slashout (AC)
Planet Harriers (AC)
Super Monkey Ball (GC)
Daytona USA 2001 (DC)

В разработке:
Super Monkey Ball 2 (GC)
F-Zero (GC, AC)
Spikeout Online (Xbox)

версии от AV она сохранена и более того — усилена, и раскрашена в более яркие цвета. Не стоит забывать, что Amusement Vision в почти полном составе (еще до образования собственной студии) трудилась над таким бессмертным гоночным шедевром, как Daytona USA и позднее переводила его на Dreamcast. Так что опыта ребятам не занимать. F-Zero пока выглядит, как некий микс сверхбыстрого футуристичного оригинала и безумно красивой и динамичной Daytona. Причем любимая тысячами посетителей залов игровых автоматов «дайтоновская» физика, заставившая многих фанатов заявить о том, что Daytona USA – это никакая не гонка, а, прежде всего, файтинг, полностью перенесена в мир F-Zero. Нет ничего приятнее, чем толкнуть противника в блестящий бок! Заставить его как следует чиркнуть болидом о бетонную стену со всеми подобающими эффектами, как то: снопы искр (а еще лучше пламени) и звуки покореженного металла.

ВЫЖАТЬ МАКСИМУМ

Выглядит же новый проект просто великолепно. Команда разработчиков уже успела досконально изучить технические возможности GameCube, что неудивительно, учитывая, какое количество проектов на эту платформу уже выпущено компанией (см. врезку). Гигантские, великолепно освещенные трассы, нарочито грубый, богатый деталями металлический стиль внешнего оформления – все это превращает F-Zero из игры, просто носящей имя знаменитого предшественника, в истинное продолжение оригинала. Уже сейчас, по заявлениям разработчиков, существует возможность поместить на трассу около сотни болидов, причем без снижения производительности. Игра будет демонстрировать скорость 60 кадров в секунду без каких-либо замедлений. Кроме того, обещано возвращение всех старых героев, включая главную знаменитость — капитана Falcon'а. Играть можно будет как в перспективе от первого, так и от третьего лица, а сохраненные на карточку памяти файлы будут полностью совместимы с аркадной версией.

Не останется без внимания и главная особенность оригинального F-Zero – ураганный многопользовательский режим. На GameCube гонять по безумным трассам будет разрешено четырем игрокам одновременно, а в аркадах число потенциальных гонщиков может быть увеличено до 16 – в зависимости от того, сколько автоматов находится в зале. В комплект поставки домашней версии вполне может быть включен и редактор трасс, по крайней мере, о такой возможности упоминали создатели игры.

О новом F-Zero известно многое и одновременно практически ничего. Мы видели сногсшибательно красивый ролик (причем явно не созданный на графической станции, а реально снятый с прототипа игры), читали пресс-релизы и интервью с создателями проекта. Учитывая, что Nintendo (и сам Миямото) тщательно контролируют процесс разработки, а также принимая во внимание послужной список Amusement Vision, мы можем с уверенностью сказать, что в лучшем случае мы получим гонку всех времен и народов. Ну а в худшем... просто хорошее продолжение легендарного сериала. Ждать непременно!

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Curly Monsters
■ **ОНЛАЙН:** http://www.curlymonsters.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2002 года
■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF12226

Корабль крупным планом. Реклама на фоне откровенно светит крупными пикселями – вся мощность ушла на эффекты. Может, оно и лучше.





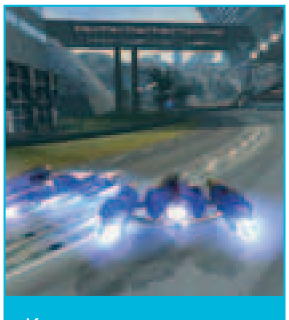
Еще один образец графического пиршества: эффекты шикарны и начисто лишены комплексов (по поводу отсутствия комплексов – см. скриншот ниже).

QUANTUM Redshift





Похоже, что в игровой индустрии права авторов идей не отстаиваются никем вообще. Вы когда-нибудь слышали о судебном процессе из-за того, что одна компания-разработчик утянула какой-нибудь игровой концепт у другой? И я не слышал. Почему девелоперы столь халатно относятся к собственным правам? Непонятно. Оставим эти рассуждения юристам, ищущим приработка. Поговорим о Quantum Redshift.



Как видите, кроме сумасшедших горно-водных трасс в игре будут представлены и вполне обычные. Только вот зачем же тут асфальт?!

Для Xbox клонируют все известные виды классических игр: уже сейчас на зеленоглазой можно найти аналоги большинства бессмертных хитов. Quantum Redshift — та затычка, которая собирается застолбить пустующее пространство Xbox'овских WipeOut-подобных игр. Заранее пожелав смельчаку удачи, отправимся на смотрины.

КНЯЗЬ И НЕМЕЗИДА

Как и положено в футуристических гонках, к коим и принадлежит Quantum Redshift, сюжет вместе со смыслом отсутствуют. Взамен нам предлагаются множество трасс, игроков, оружия и большегрудых блондинок, провожающих и встречающих наши абсолютно невнятного вида ракетно-транспортные средства. Из 18 персонажей, «прошитых» в игре, девять являются секретными, доступ к ним открывается титаническим трудом — многократными победами на турнирах. Из приведенного списка особое внимание на себя обращает некто Князь Юрий Галич (Prince Yuri Galitch). Соответственно, каждый персонаж предоставляет собственный уровень сложности. С персонажами же связана единственная как-бы-оригинальная идея Quantum Redshift. Описать это внятно и в двух словах невозможно — так как, похоже, девелоперы еще и сами не решили, что *это* такое, но я попытаюсь. В режиме заезда one-to-one, то есть один на один, каждого из соперников будет сопровождать его «душа». Эта самая душа носит название nemesis — в честь одноименной богини мщения. Эта самая nemesis будет соревноваться с nemesis противника, заодно творя мелкие пакости и самому противнику. Впрочем, на что все это будет похоже — пока непонятно.

Как и положено в футуристических гонках, к коим и принадлежит QR, сюжет вместе со смыслом отсутствуют. Взамен нам предлагаются множество трасс, игроков, оружия и большегрудых блондинок.

САМ СЕБЕ WIPEOUT

На дороге будут разбросаны: лазеры, термочувствительные гранаты (не спрашивайте, не знаю!), защитные поля и, конечно же, супер-пупер Turbo Boost. Объяснять значение сих предметов не стоит; единственная ремарка — защитные поля смогут оградить болид от яростных атак сзади. Все остальное стандартно: режимы гонки — Tournament, Quick Race, Time Trial, Multiplayer... Собственно, все. Графика — смотрите на скриншоты, которые ничего особо сногсшибательного (как, впрочем, и особо убогого) не демонстрируют. Короче, осенью 2002 года Xbox обзаведется собственным клонированным WipeOut. Добавить нечего.

ДЕНИС ЗЕЛЬЦЕР
MAXIDEN@GAMELAND.RU

Gamespot: The Sum of All Fears, без сомнения, один из самых доступных тактических шутеров, которые когда-либо были созданы."

"фантастический тактический боевик с видом от первого лица" ign.com

ЦЕНА СТРАХА

СМОТРИТЕ \ «ЦЕНА СТРАХА» САМЫЙ КАССОВЫЙ ФИЛЬМ ИГРАЙТЕ \ САМЫЙ ДОЛГОЖДАННЫЙ ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР

Игра создана по мотивам блокбастера от Paramount с Беном Аффлеком в главной роли и бестселлера от Тома Клэнси об очередных похождениях спецагента Джэка Райана. Вам выпал шанс стать главой анти-террористического отряда, от которого зависит судьба человечества. Как командир подразделения, вы будете вести своих бойцов в самый жар битвы, или же, наоборот, вам придётся затаиться, чтобы незаметно проникнуть в помещении и разместить там "жучок"; да и спасение заложников также входит в ваши обязанности.





Локализовано компанией **Revolt Games.** Издатель **"Руссобит Паблишинг"** Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90 e-mail: **office@russobit-m.ru,** адрес в Интернете: **www.russobit-m.ru**

СТРАНА ИГР ПЛАТИНА ВЫБОР РЕДАКЦИИ

НА ДИСКЕ



SUPER MARIO SUNSHINE

SHINE GET!

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** 3D–platform ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Nintendo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Nintendo EAD ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ОНЛАЙН:** http://www.supermariosunshine.com ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 19 июля (Япония), 26 августа (США), 4 октября (Европа) ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF9851

Учитывая совершенно запредельные эталоны качества, установленные Nintendo во времена N64 с Super Mario 64, Legend of Zelda: Ocarina of Time и несколькими другими первоклассными играми, трудно рассчитывать, что даже любимые дизайнеры смогут так же удивлять и шокировать нас в своих новых проектах. Причины не в лени и даже не в отсутствии свежих идей. Просто в этом «железном» поколении мы не получили ровным счетом ни одной революционной технологии. Произошло лишь совершенствование, как в свое время при переходе с 8–битных на 16–битные машины.



Безумству храбрых поем мы песню...

Говорят, что поначалу, на ранних стадиях разработки, новый Mario был совершенно другим. Команда разработчиков вовсю экспериментировала, стараясь сделать героя более взрослым (способным понравиться массовой подростковой аудитории) и попутно изменяя структуру самой игры. Однако в конечном счете было решено вернуться к испытанной формуле SM64, сделав будущий Super Mario Sunshine полноценным сиквелом самой революционной игры середины девяностых. Избавившись от ограничений старого железа и заполучив нового руководителя проекта Есиаки Коидзуми (Yoshiaki Koizumi), ранее уже работавшего не только над SM64, но и над Legend of Zelda: Majora's Mask, новый проект обрел достаточно оригинальных черт, чтобы получить право называться пусть и не революцией, но, как минимум, эволюцией Марио. С другой стороны, многие из свежих моментов настолько нетипичны для сериала, что он принимает черты некоего «побочного» ответвления, наподобие того, каким для Zelda стала игра Majora's Mask – безумное, перевернутое с ног на голову, дикое, но симпатичное приключение.

Прощайте, любимые миры! В новом Марио нет ни дома с привидениями, ни традиционного ледяного мира — все действие происходит на тропическом острове, изогнутом в форме дельфина, в пределах которого расположен центральный «вокзал», откуда открывается доступ в семь других базовых уровней. По сравнению с 15 мирами SM64 – явное надувательство честных покупателей. Но между тем каждый из 7 уровней SMS по размерам с легкостью превосходит четыре-пять уровней из SM64. Так что, как поет «Мумий Тролль», «без обмана». Кроме того, сам остров, солидно застроенный и на редкость симпатичный, представляет собой один огромный уровень, где спрятано поистине гигантское количество секретов.





▲ «Зеркальные» эффекты. Между прочим, впервые в индустрии с таким завораживающим качеством.

▲ Злобный меха–Боузер стреляет в нас ракетами. А мы катаемся на американских горках и параллельно обстреливаем злодея на манер StarFox. Даже веселее.

Основная тематика и главный строительный материал, намертво сцепляющий вместе игровые элементы новой игры, – вода. В мире Mario отношение к ней всегда было довольно-таки пренебрежительным. Люди глупо тонули в воде в Super Mario World, зверски ругаясь на дизайнеров, а в SM64 водные уровни были, пожалуй, самыми неудачными во всей игре (особенно бесила мерзкая подводная лодка и клаустрофобный уровень-аквариум, в котором нужно было постоянно ме-



Перед телепортацией на очередной уровень Марио превращается в шарики с краской. Ура, пейнтбол!

нять уровень воды). Теперь же жидкому и веселому материалу было решено дать волю, благо технические средства теперь позволяют представить живительную субстанцию во всей красе. Основной элемент новоявленного аквапарка – это, конечно же, хитроумная водяная пушка нашего героя, способная не только стрелять водой, поражая многочисленных противников, но также смывать с поверхностей грязь и краску. Кроме того, это невероятное устройство может принимать форму реактивного ранца и позволяет Марио непродолжительное время парить в воздухе. Также доступны и кое-какие усовершенствования – например, сумка-вертолет, с помощью которой можно с невероятной скоростью передвигаться по плоскости, и водяная ракета, выстреливающая нашего героя прямо к небесам. Это скромное добавление коренным образом изменило игровой процесс, добавив Марио свободы, заставив игроков обращать куда больше внимания на ландшафт и бесконечно исследовать окрестности. Куда бы вы не пошли в Mario Sunshine, непременно окажетесь около воды. Колодцы, ручейки, бассейны, заливы, реки и, наконец, великолепное море с настоящими волнами, искрящимися на солнце и мерно покачивающимися почти что в такт музыке. Собственно в воде также находится немало объектов – взять хотя бы восхитительный коралловый риф на пляжном уровне. Кроме всего прочего, по воде можно покататься на водном мотоцикле на манер WaveRace. Причем, позвольте заметить, что если бы команда NST воспользовалась для создания своего WaveRace: Blue Storm движком Mario Sunshine, результат получился бы значительно лучше. Гоночные сегменты сделаны настолько хорошо, что вполне достойны отдельной игры.

Структура SMS пусть и напоминает отчасти систему, уже виденную нами в SM64, но несколько солидных отличий все же имеется. Перво-наперво, задания на различных уровнях теперь четко разделены между собой. Если в Mario 64 вы, попадая на уровень, могли делать все, что вам заблагорассудится, и отправлялись на поиски абсолютно любой звезды, то теперь подсказка в небольшом ролике перед входом на уровень является вашим основным заданием, и другие «шайны» будут просто недоступны. Соответственно, проходить этапы необходимо последовательно. В качестве отвлечения от основного задания можно лишь побродить по окрестностям в поисках сотни золотых монет и разведать местность, надеясь отыскать несколько синих (главная подлость в том, что никто, кроме разработчиков, точно не знает, сколько их спрятано на каждом уровне). Подобные строгости происходят не от самодурства Nintendo, а вызваны одним из самых впечатляющих моментов игры. Во многих интервью Сигерю Миямото (Shigeru Miyamoto) говорил о том, что в SMS он стремится создать поистине живые миры, в которых в зависимости от действий игрока постоянно будет что-то изменяться. Именно так он и сделал. В мире Mario Sunshine постоянно что-то происходит. Прямо у вас под ногами могут вырастать деревья и стены, а поливка крошечной пальмы обычно приводит к непредсказуемым последствиям (например, из земли вырастает лестница или посреди песчаного пляжа вдруг «надувается» крупненькая пирамидка, подбрасывающая вас высоко-высоко в воздух). Кроме того, в зависимости от каждого конкретного задания (а на каждом уровне таких восемь, не считая сбора 100 золотых монет) миры радикально изменяются. Появляются и исчезают

Dolphic Isle – остров невероятных закатов. Но местных жителей придумал сумасшедший...







МАРИО VS. RARE

Не секрет, что игры боготворимой многими фанатами английской компании Rare чрезвычайно похожи на проекты самой Nintendo и одновременно радикально от них отличаются. В частности, Rare'вские платформеры, в отличие от собственно Mario 64, с которого они практически на 100% скопированы, выделяются раздражающим тысячи игроков «собирательным фактором». Чего только не надо собирать в той же Banjo-Kazooie – тут вам и перышки, и разноцветные монетки, и таинственные маски (больше похожие на черепа), и золотые (или медовые) слитки в форме паззлов — масса всего интересного, а главное, совершенно необходимого (простите за сарказм). Mario в этом смысле всегда шел куда более простой дорогой. Более того, в SM64 разнообразные собираемые предметы являются скорее символикой награды за труды, нежели самоцелью. В Mario Sunshine сохранилась почти та же структура. Собираем «шайны» (звезды, проще говоря), которые выдаются за выполнение важных заданий, золотые монетки (восполняем жизненные запасы и в случае сбора 100 штук на одном уровне получаем очередной shine), красные монетки (сбор всех восьми на одном уровне тоже означает получение «шайна») и синие монетки (за них можно покупать «шайны», а позднее в игре – и всяческие прибамбасы).



строения и прочие объекты, изменяются лабиринты, меняется расстановка декораций, состав монстров, появляются боссы и всевозможные секретные локации. Поэтому, говоря о наличии семи игровых миров, можно с тем же успехом сказать, что на самом деле их никак не меньше пятидесяти шести. Называют же создатели гоночных игр новыми трассами видоизмененные оригиналы. Тут же изменений целое море, а не просто пара поворотов или включение зеркального режима. Кстати, о боссах. Их стало гораздо больше, и методы борьбы с ними теперь чрезвычайно разнообразны. Злобные кусачие цветы, испачканные краской злобным водяным Марио, будут встречать вас почти у каждого входа на уровень. Вдобавок придется весьма близко (куда ближе, чем этого хочется) познакомиться с гигантской гусеницей, вообразившей себя паровозом, которая, как сумасшедшая, носится по безмятежному пляжу, изрыгая клубы пара и пытаясь во что бы то ни стало задавить нашего героя. Знакомую мерзкую рожу Боузера можно будет лицезреть неподалеку от американских горок на уровне в парке развлечений, где злодей сконструировал механическую копию монстра — еще одна чрезвычайно талантливая мини-игра, где Марио мчится в вагонетке по американским горкам, собирает ракеты, отстреливается от атак меха-Боузера и сам пытается поразить чудище. Дух захватывает, прямо как на настоящем аттракционе. А как вам злобный (кажется, постоянно матерящийся) бобер (или крот?) в каске, который стреляет по вам ракетами и кидается бомбами? Между прочим, он всего лишь охраняет вход в свою нору.

Особого упоминания достойны ностальгические мини-уровни, которых в Mario Sunshine спрятано великое множество. Под очаровательный ремикс главной темы сериала вы бегаете, прыгаете, уворачиваетесь от препятствий и пытаетесь не провалиться в пропасть на гигантских подвешеных в воздухе платформах, сделанных из подручных материалов – деревянных брусочков, карандашей, промокашек и прочих атрибутов столярно-канцелярского ассортимента. Они движутся, крутятся, подскакивают, осыпаются, наконец, просто ритмично исчезают и проявляются вновь. А в самом конце пути блестит, переливается, манит своими лучами приз, очередное шайн-солнышко... Несмотря на то что со временем эти уровни становятся весьма и весьма сложными, попадание на них всегда вызывает приступы эйфории. И с чего бы это?

Техническое исполнение Mario Sunshine вызывало до поры до времени массу споров. В самом деле, если судить по скриншотам, ничего примечательного в проекте нет. Mario 64 в высоком разрешении, да и только. Позвольте не согласиться. На SMS Nintendo оттачивала многие совершенно новые технологии, увидеть настоящую силу которых можно лишь посмотрев на игру в движении. На экране вы не увидите ни рекордного числа полигонов, ни каких-либо невероятно сложных и эффектных моделей. Мир Mario отказывается быть фотореалистичным и нахально остается насквозь мультяшным даже в двадцать первом веке. Но зато какими красками этот мир заиграл на GameCube! Лучше всего выглядит, как уже говорилось, вода. Одновременно и прозрачная, и сочно приправленная цветом, с бликами, с натурально выглядящими волнами и главное — тоже на редкость разнообразная: морская, речная, болотная, проточная, из луж и канав, из капель, брызг и даже водяного пара! Еще один впечатляющий эффект ждет на пляже, где установлены гигантские подвижные составные зеркала, в которых абсолютно достоверно отража-



▲ Один из самых красивых и интересных уровней, Mare Bay, открывается уже ближе к завершению игры.

ется весь окружающий мир – в тот момент, когда довелось увидеть их вживую, я испытал совершенно детский восторг. При этом существуют и кое-какие недочеты. Где-то текстурам совершенно явно не хватает детализации. Анимация многих объектов могла быть значительно интереснее и сложнее. Отпущенная разработчиками на свободу камера (контролировать ее можно желтым аналоговым джойстиком) иногда доставляет некоторые хлопоты. Впрочем, впечатление от игры ничто все-таки не портит. И никакая камера даже не пытается помешать вам получать тонны удовольствия.

Все вышесказанное — прелюдия к нашему окончательному вердикту. Новый Марио не станет для вас откровением, каким был SM64 в 1996 году. Он не перевернет законов жанра. При этом Sunshine является куда лучшей игрой, чем был Mario 64. А с дизайнерской точки зрения это настоящий эталон практичности и оригинальности мышления, торжество логики и простоты. А если еще короче – то просто лучший платформер за долгие-долгие годы. Достойный преемник. Точка.

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Блестящая дизайнерская работа, целый ряд интересных графических решений, грамотное построение и всеобщее высочайшее качество.

МИНУСЫ

Немного глючная камера, на которую приходится часто отвлекаться, ряд графических недочетов, отсутствие действительно революционных решений.

/9,5/

Игра, которая наконец-то способна заставить купить GameCube почти любого. Если даже Марио вас не убедит... тогда ждите Metroid и Zelda!

СТРАНА ИГР

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ
AMIR@GAMELAND.RU



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru
С.В.И.Н.
КОГДА СВИНИНА ВЕДЕТ СЕБЯ ПО-СВИНСКИ
2 CD
РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ — НА ДИСКЕ
1С ИГРОТЕКА
NIVAL INTERACTIVE
КОГДА СВИНИНА ВЕДЕТ СЕБЯ ПО-СВИНСКИ
С.В.И.Н.
2 CD
3 АВГУСТА НАЦИОНАЛЬНАЯ СВИНСКАЯ АРМИЯ под командованием генерала Железного Клыка перешла границу Морковляндии. Не прошло и двух недель, как Свины спалили дотла все, что могли. Столица страны в блокаде, и будущее не сулит веселым мирным Кроликам ничего хорошего. Единственная их надежда — создать из оставшихся частей небольшую, но крепкую и боеспособную группировку и вести диверсионную войну. Командовать должен смелый и находчивый лидер. Принимайте командование! Возглавьте миролюбивых Кроликов в эпохальной битве со злобными Свинами и разгромите войска безжалостного Железного Клыка. Или в роли свинского полководца покажите этим длинноухим трусам, как воюют настоящие кабаны!
games.1c.ru
www.nival.com
S.W.I.N.E. © 2001 Ravensburger Interactive Media GmbH, © 2001 Stormregion LTD. All rights reserved. S.W.I.N.E. is a registered trademark of Stormregion LTD. Fishtank Interactive is a registered trademark of Ravensburger Interactive Media GmbH. С.В.И.Н. © 2001 Fishtank Interactive, © 2001 Stormregion LTD. © 2002 Nival Interactive, © 2002 АОЗТ «1С». Все права защищены.
Фирма "1С"
fishtank
gamespy
NIVAL INTERACTIVE

СТРАНА ИГР ЗОЛОТО ВЫБОР РЕДАКИИ

НА ДИСКЕ

Operation Flashpoint: RESISTANCE

Сопротивление бесполезно

Сколько лет живу, а в таком отчаянном положении впервые. С одной стороны, писать о такой игре и не сбиться на восторженный крик, особенно если пишешь сразу после первого знакомства, практически невозможно. С другой стороны, приглядевшись к ней повнимательнее, замечаешь одну ма-а-а-аленькую ложечку дегтя, которая и портит в конечном итоге все дело. Вот пойди и разберись.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** tactical shooter ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Codemasters ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Bohemia Interactive Studio ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 400, 64 MB RAM, 3D-акселератор (16 MB RAM) ■ **ОНЛАЙН:** http://www.bistudio.com ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF11884

Когда речь заходит о продолжении какого-либо проекта, сразу тянет на сравнения с оригиналом. Однако в данном случае мы имеем дело с add-on'ом, так что большинство сопоставлений, которые обычно напрашиваются на ум, отпадают сами собой, поскольку в сборнике дополнительных уровней (и возможностей) никаких уж особенных нововведений быть и не должно.

Если говорить о сюжете, то **Operation Flashpoint: Resistance** является, скорее, не продолжением, а предысторией — разворачивающиеся в ней действия происходят за несколько лет до тех событий, что представлены в Cold War Crisis. Завязка проста: главный герой, Victor Troska, живет себе не тужит, покуда ему на светлую голову не сваливаются темные советские силы в виде военной техники разной степени тяжести и живого, так сказать, людского ресурса. После чего в игру вступаете вы. Играть вам предстоит за мечтающего восстановить статус-кво Виктора в качестве лидера группы, причем если после вашего чуткого руководства в конце сражения кроме лидера в живых останется кто-нибудь еще, то этот счастливчик перейдет вместе с вами в следующую миссию, накопив приобретенный в боях опыт. Для ваших виртуальных соратников схема действует несложная: больше накопишь опыта — дольше проживешь. Кстати, настоятельно рекомендую не терять на тропах войны боевого оружия, и если вашего снайпера грохнут (а его наверняка грохнут), винтовочку из холодеющих рук товарища лучше подхватить: пригодится. То же относится и к технике: если уж в одной миссии сказано, к примеру, угнать танк, то лучше его угнать, а то нападение в будущем на вражеские укрепления без оного вспомогательного средства окажется, мягко говоря, затруднено. Впрочем, если вы уже знакомы с Cold War Crisis (а OF: Resistance без оригинальной игры не идет) — не мне объяснять вам подобные мелочи.

Скажу о том, чего вы не найдете в первой части. Во-первых, появилось несколько новых видов тяжелого и легкого вооружения, а также транспортные средства, в числе которых вертолет, полицейский джип, мотоцикл и автобус. Во-вторых, имеется пять новых миссий для одного игрока и девять — для игры по сетке. Кроме того, улуч-



На страже мира и родных границ.



Если уж в одной из миссий предлагается угнать танк, то лучше его угнать, ибо нападение в будущем на вражеские укрепления без оного вспомогательного средства окажется, мягко говоря, затруднено.



К нему у нас вопросов нет.



WAR SIM?

Уж, казалось бы, реалистичнее некуда, а ничего подобного. Bohemia Interactive Studio удалось сделать больше, чем игру, — она создала полноценный симулятор войны.



Если под рукой нет танка, сойдет и трактор.

шены функциональные возможности самого мультиплейера, в результате чего стало гораздо удобнее работать со списками серверов.

Заканчивая обзор достоинств, скажу, что к add-on'у в полной мере относятся и все те похвалы, что раздавались в адрес оригинальной версии игрушки. Та же превосходная графика (даже удивительно, как при такой относительной демократичности требований к системе, удалось добиться таких реалистичных визуальных эффектов), тот же натурализм, та же динамика, тот же невероятный эффект присутствия... «Чего же тебе еще-то надобно?» — спросите вы. Отвечаю. Как ни крути, а игрушка всегда должна сохранять некоторую дистанцированность от оригинала — слишком сильное поверхностное сходство, в конечном счете, заставит почувствовать всю искусственность и несостоятельность игры по отношению к реальности. В данном же случае зазор между явью и выдумкой не просто минимален — его вообще нет. По натурализму с OF не сравнится, пожалуй, ни одна из игр последнего времени (об играх прошлых времен не говорю, ибо потрясающее графическое ядро OF просто невозможно было бы реализовать на машинах даже двухлетней давности). Лично у меня сразу возник вопрос: а зачем, собственно, было все это делать, когда реальность все равно лучше (если о войне вообще можно говорить, что она бывает «лучше» или «хуже»)? И может ли ЭТО называться игрой при такой степени реалистичности? Впрочем, вполне допускаю, что этот вопрос возник лишь у меня одного. Повторюсь еще раз: в техническом исполнении игра просто великолепна, и если у вас уже есть «Медаль за гонор», то после инсталляции этого add-on'а вы оторветесь от компьютера не раньше, чем пройдете все миссии от начала до конца. А я, пожалуй, еще разок погоняю в старый добрый Quake. Как говорили в другое время и на другой войне: каждому — свое.



Надоело бегать – полетаем.

РЕЗЮМЕ

ПЛЮСЫ

Собственно, вся статья и так состоит из перечисления достоинств, так что еще раз лишь вкратце упомяну о потрясающей графике, весьма улучшенном мультиплейере и прекрасном меню настроек.

МИНУСЫ

С этим здесь туговато – игра прекрасно сделана, и единственный ее недостаток как раз и заключается в том, что она именно СДЕЛАНА, и это местами слишком уж заметно.

/8,0/

Настоятельно рекомендовано к употреблению всем поклонникам этого подвида 3D-shooter'ов; остальным-прочим, в особенности не видевшим первой части игры, – если таковые существуют в природе — тоже будет полезно ознакомиться с тем, что бывает за пределами арены Quake.

СТРАНА ИГР

АЛЕКС ГЛАГОЛЕВ
ALEX-GLAGOLEV@YANDEX.RU

НА ДИСКЕ

TSUNAMI 2265



ПУТЬ ВОЛНЫ

Мой разум затуманен, сэнсей. Рука вот-вот дрогнет, и капля туши упадет с моей кисти для каллиграфии на лист тончайшей рисовой бумаги, что лежит предо мной. Твоего совета ищу я, учитель, ибо гложет меня сомнение, имя которому Tsunami 2265. Позволю себе изложить происшедшее со мной в дальнейших строках.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** 3D-action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Prograph Research ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Prograph Research ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600, 256 MB RAM, 3D-ускоритель ■ **ОНЛАЙН:** http://www.prograph.it/tsunami/tsunami_EN.htm ■ **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** COF5536

Сомнения мои зародились еще в тот момент, когда я вставил круглый кусок высокотехнологичной пластмассы в дисковод и запустил игру. Как и положено достойному аниме (а именно оно было обещано мне в аннотации), игру предварял музыкальный клип с фрагментами ожидающего меня действия. Пели, правда, не по-японски, но в эпоху глобализации это вовсе не удивительно. Удивило меня, что в титрах стояли имена не японские и даже не англосаксонские, а итальянские. И хотя я списал оные все на ту же глобализацию, зерно сомнения пустило ростки в моем разуме. Однако, увидев цитату из уважаемого Миятомо Мусаси, предварявшую миссии, я успокоился. Перед героем моим, а точнее, героями — самураем Наоко и ронином Неоном — стоит нелегкая задача по спасению столицы мира, из которой недостойные самураи из феода Тул похитили таинственный источник энергии, поднятый со дна океана. Называется он E.L.EN.A. — уж не Елена ли Прекрасная из эллинских мифов дала свое имя новому яблоку раздора? И вновь удивила меня игра. Создатели ее соединили приятное взору аниме с трехмерностью, но не оказались в этом вполне искусны. Нет привычного изящества в движениях героев, не развеваются на ветру их волосы и не блестят жизнью огромные глаза юной Наоко. В игре дозволены два вида миссий: истребление противника при помощи традиционного самурайского mecha на открытом пространстве и путешествия по многочисленным коридорам вражеских зданий. Хочу испросить тебя, сэнсей, не стоило бы заодно истребить и недостойных рисовальщиков, что не смогли пристойно соединить текстуры, дабы не просвечивали те друг сквозь друга? Сомнения разъедают мой разум, ибо нет-нет, да и промелькнет перед глазами год одна тысяча девятьсот девяносто седьмой по христианскому летоисчислению, и достойная, но древняя уже игра Dark Forces. Может ли быть такое, чтобы в 2002 году дизайн напоминал нам игры отцов наших? Так и кажется, из-за волны Tsunami свое зловещее лицо покажет спрайт. Меж тем, бегут и бегут герои наши по бесконечным извилистым коридорам, уничтожая злобных самураев и ронинов в роботизированном и человечьем обличье, и вновь цунами сомненья поднимается в душе моей. Где обещанный итальянскими япофилами «интригующий сюжет с драматическими поворотами»? Где чувство прикосновения к истинной манге? Рука моя тянется к катане, сэнсей, и дух мой в смятении... (*далее неразб. — прим. ред.*).

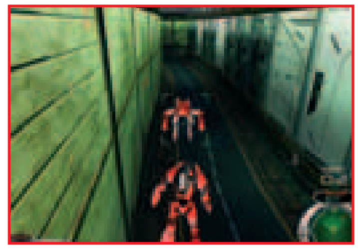
Создатели Tsunami 2265 соединили приятное взору аниме с трехмерностью, но не оказались в этом вполне искусны.

ШЭЙН ТРЕЙСИ
SOMMONEL@HOTBOX.RU

И ГРЯНУЛ ГРОМ...

В 2118 году сотрясение морского дна приводит к опустошению Японии, Гавайских островов, европейского и латиноамериканского побережья, после чего Восток и Запад объединяются под флагом Земной Республики.

▼ Дизайн «мехов» не отличается разнообразием.



РЕЗЮМЕ

■ **ПЛЮСЫ**
Старательные авторы приложили все усилия, чтобы игра выглядела, как настоящее аниме. Не менее своеобразна версия на тему «японизации всей Земли» — здесь создатели пошли куда дальше Уильяма Гибсона, что само по себе примечательно.

■ **МИНУСЫ**
Геймплей, дизайн уровней — собственно то, из чего сделана игра. Красивые детали контрастируют с убогими текстурами, торчащими друг из друга, а монотонный бег по коридорам утомит и лабораторную крысу из лабиринта.

/5,0/

Фэны аниме несомненно не пропустят этот шутер от третьего лица, но почти наверняка быстро разочаруются. Аксакал Shogo даст большую фору новичку как по части играбельности, так и внешней привлекательности.

СТРАНА ИГР






МИРЫ ЖЮЛЯ ВЕРНА
ТАЙНА
НАУТИЛУСА

REEL DEAL
Casino Quest

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** gamble ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Phantom EFX
- **РАЗРАБОТЧИК:** Phantom EFX ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 300, 32MB RAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.phantomefx.com/RDCasino.htm

Манящие огни Лас-Вегаса. Казино. Спрятанные в кармане разноцветные фишки, рассеивающийся в воздухе дым от дорогих сигар и оглушительный звон падающих жетонов. Обхаживающие счастливчиков шикарные блондинки и следящие за неудачниками накачанные охранники...
Добро пожаловать в виртуальное казино, в котором любой желающий может испытать свою судьбу! А затем, кстати, беспрепятственно занять денег в долг и испытать ее еще раз. И пусть вас не смущает приютившееся в названии слово quest — квестом здесь даже не пахнет, равно как и безмозглым шутером от первого лица. Перед нами самый настоящий симулятор казино. Сперва мы должны заполнить клубную карту, после чего нам выдадут определенную сумму наличных и с радостью отпустят на все четыре стороны. В пределах казино, конечно. Поначалу от обилия расставленных вокруг игральных автоматов, покрытых зеленым сукном столов и бесцельно снующих туда-сюда посетителей рябит в глазах. Хочется попробовать себя сразу везде, а различных развлечений представлено великое множество. Поздоровавшись с вариацией «однорукого бандита», тут же кидаешься в сторону стола, усеянного игральными картами. Затем неожиданно находишь себя в центре небольшой толпы, которая не отводит глаз от усердно описывающего круги белого шарика.
Веселье продолжается ровно до того момента, пока, чего тут лукавить, не проиграешься до последней нитки. В случае неудачи можно облегченно вздохнуть, порадоваться за свою здоровую тягу к азарту и без зазрений совести покинуть игру. Безусловно, при некотором везении можно сорвать и джек-пот. Только, опять же, виртуальный. Соответственно, радости от него...



▲ Иногда полезно немного отвлечься и послушать ненавязчивую музыку.

РЕЗЮМЕ

/6,0/

Прекрасная возможность безнаказанно спустить все свое состояние в казино. Азартные люди в восторге.

СТРАНА ИГР

АНАТОЛИЙ НОРЕНКО
SPOILER@GAMELAND.RU

ANTZ
Racing

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Empire Interactive
- **РАЗРАБОТЧИК:** Light and Shadow Productions
- **ОНЛАЙН:** ttp://www.empire-interactive.com

Это невероятно, но правда. Вы когда-нибудь слышали о подобном? Членистоногое развлечение Antz Racing, пернатая игрулька, уроженец 2000-го года, портирован на PC с... Game Boy Color! (*Даю минуту на осознание всей чудовищности этого факта*). Без комментариев. Надеюсь, случай единичный.
Несмотря ни на что, игра приплыла. А раз приплыла — значит, надо о ней рассказать.
Итак, **Antz Racing** предлагает экзотическое развлечение: муравьиные гонки на установленных на колеса салатовых кузнечиках. Движение происходит за счет отталкивания бедненьких «представьтесебезелененьких» от земли с помощью задних лап. Рулят муравьи за счет направления в нужную сторону кузнечьей головы. Сами мураши имеют имена, личные характеристики и предысторию. С ума сойти.
Графика напоминает ранние демки движка Direct3D — плоскости и поверхности вместо того, чтобы умело маскироваться текстурами, наоборот, сияют грубыми срезами: «Смотрите, мы трехмерные»! Управление кузнецовым агрегатом могло бы быть оригинальным и интересным — вместо этого оно игрушечное и деревянное.
И это еще не все. Доблестные разработчики забыли выключить в финальном релизе опции для отладки программы — поэтому, нажав F1, мы можем наблюдать точную, в DirectX-координатах, информацию о нашей машинке и еще кучу понятных только девелоперам параметров. По нажатию F2 пропадают текстуры, F3 демонстрирует разноцветные шарики на дороге — вероятно, обозначающие контрольные точки на трассе.
Что тут скажешь? Лучше бы Antz Racing оставалась у себя на Game Boy Color. Удачной вышла только музыка: она по-настоящему качественная и прикольная, в связи с чем ее можно сохранить перед нажатием Antz Racing/Uninstall.

▼ Наших атакуют: Крылатые жуки (наверное, букмейкерские засады) пытаются сорвать гонку.



РЕЗЮМЕ

/3,0/

Совершенно неупотребимая игра, пришедшая с GameBoy Color. Лучше бы она осталась там, где ей и место.

СТРАНА ИГР

ДЕНИС ЗЕЛЬЦЕР
MAXIDEN@GAMELAND.RU

СКЛЕПИК НАЗАРОВА

(Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением автора)

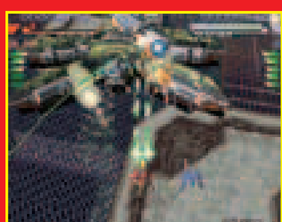
RAY Storm



- **ЖАНР:** shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Taito
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cyber Front
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 2
- **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PII 133 , 64 MB RAM
- **ОНЛАЙН:** http://www.taito.co.jp
- **ИНДЕКС НА САЙТЕ:** 12231

«Нас сомненья грызут, я сомнениям этим не рад. Эта мерзкая тяжесть в груди убивает любовь», – пел великий рок-бард. Впрочем, и до сих пор поет, слава Богу. Именно эта песня вспомнилась мне, когда я вертел в руках до безобразия круглый диск с игрой Ray Storm. К сожалению, сомнения меня грызли неспроста.

Все дело в нездоровой тяге разработчиков к эмуляции на PC различных приборов. Если попытка загримировать компьютер под PS2, чтобы обмануть какую-нибудь наивную игру для этой приставки, вызывает умиление, то усилия по превращению любимого калькулятора в примитивный игровой автомат заставляют уже как минимум изумиться. А как максимум - попытаться спрятаться от такого творения в как можно более труднодоступных уголках Галактики. Видимо, это чувствовали и сами разработчики Ray Storm, когда без каких-либо изменений переносили эту аркаду с игрового автомата на платформу PC. Иначе зачем бы они стали писать на коробке: «Надевайте кислородную маску и запрыгивайте в межпланетный истребитель!» Конечно, чтобы дать шанс улизнуть с поля боя. В этом случае вы получаете возможность сберечь несколько миллиардов нервных клеток и отправить их на погибель при гораздо более приятных обстоятельствах. К тому же вам наверняка удастся сэкономить немного денег - Ray Storm никак не может отвыкнуть от воспоминаний о юности, проведенной на игровых автоматах, и периодически требует подбросить ему пару монет. Впрочем, удовлетворяется и



▲ Во время сражений вдали от суши на воду лучше не смотреть – может случиться приступ морской болезни. От качества исполнения моря, конечно.

несколькими нажатиями клавиш. Но даже такое смирное поведение не может исправить безнадежную ситуацию, в которую игру затягивает страшная, как мопассановская Пышка, графика, неудобное даже для осьминога управление и более скучный, чем лекция по физкультуре, игровой процесс. Но ведь я люблю игры про воздушные корабли! Давным-давно, как только впервые увидел самолеты в небе, я понял, что это - мое. К сожалению, тогда у меня была с собой всего лишь рогатка, что очень расстраивало. Сейчас я бы расстраиваться не стал: стрельба из рогаток по движущимся целям — гораздо более интересное занятие, чем игра в Ray Storm. Не сомневайтесь!

ВЯЧЕСЛАВ НАЗАРОВ
MASTER@GAMELAND.RU

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

НАСТОЯЩИЕ ДЕНЬГИ В СЕТИ

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ DOLSER@GAMELAND.RU

$100.000 ЗА ПРОСТОЕ ЧИСЛО

Очень круглую сумму может заработать пользователь, имеющий выход в Интернет и не поленившийся использовать свой компьютер для поиска чисел Мерсенна. Для этого надо заглянуть на сайт **Great Internet Mersenne Prime Search** (**http://www.nmersenne.org**), скачать и установить соответствующего клиента (**ftp://mersenne.org/gimps/p95v21.exe**). В дальнейшем вычисления, обработка результатов и выявление счастливчика, нашедшего искомое число, будут проходить автоматически.





Небольшая справка. Числа Мерсенна — это одна из разновидностей простых чисел (таких, которые делятся без остатка только на 1 и на себя), причем описываемых формулой (2 в степени P-1). Первые числа Мерсенна давно известны: 3, 7, 31, 127... На сегодняшний день их найдено уже 39, и последнее наибольшее простое число (его полное представление содержит 4 053 946 знаков!..) вычислил двадцатилетний канадец Мишель Камерон 14 ноября 2001 года. К тому времени над решением задачи одновременно трудились 130 тысяч персональных компьютеров со всего мира, связанных через Интернет с центральным сервером. В общей сложности **Gimps** потребовалось затратить 13 тысяч лет машинного времени для того, чтобы найти самое большое число Мерсенна. Результаты работы тысяч пользователей Сети найдут применение в теории чисел, а также помогут разработать еще более надежные методы шифрования.

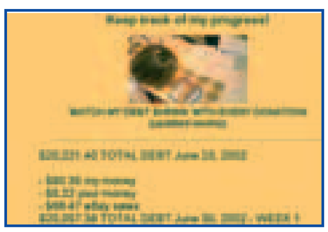
Сейчас коллектив **Great Internet Mersenne Prime Search** трудится над поиском простого числа, состоящего из десяти миллионов цифр. И тот, чей компьютер вычислит заветное число, получит от организаторов проекта большую часть приза в 100 тысяч долларов.

ПОМОГИТЕ НАМ ПОТРАТИТЬ ВАШИ ДЕНЬГИ!..

Увлекшись покупками в магазинах **Bloomingdale** 20-летняя сотрудница нью-йоркской телестанции Кэрин наделала долгов на целых 20 тысяч долларов. Разобраться с проблемой она решила при помощи Интернета, для чего, не долго думая, открыла сайт «Спасите Кэрин!» (**http://www.savekaryn.com**). Девушка произвела несложный расчет, мол, достаточно 20 тысячам посетителей перевести на ее счет по доллару, и кредитная история девицы останется незапятнанной (с этим в Америке особенно строго). А уж если дадут по 5 баксов, то и вовсе достаточно 4 тысяч доброхотов. А если по 10, то... В общем, вы поняли главную идею — халява!

Многие будут поражены, но за месяц сайт Кэрин посетило... 200 тысяч человек. Казалось бы, вот оно — счастье и, самое главное, понастоящему большие деньги! Но, увы, действительность оказалась куда прозаичнее. Первая неделя принесла лишь... 5 долларов, а за первый месяц своих интернет-усилий Кэрин обогатилась на $2700. Это, конечно, совсем неплохо, но заметно меньше желаемых двадцати «штук».

Тем не менее, опыт сетевой попрошайки оказался замеченным. Некие программисты Боб и Бен организовали анти-сайт, называющийся «Не спасайте Кэрин!» (**http://www.dontsavekaryn.com**). Он полон язвительных замечаний в адрес легкомысленной девицы и «умников», раскошеливающихся на всякие глупости. Самое поразительное, что Боб с Беном тоже предложили сдавать им деньги, честно заявив, что не потратят ни копейки ни на помощь бездомным, ни на голодающим Африки! И что вы думаете? Они обогнали Карину, собрав за первую неделю целых $13...



ШТРИХКОД — НА ПИКЕ МОДЫ

Новая сетевая фишка для эстетов — оформление телефонного номера или **URL'а** сайта в виде штрихкода. Этот симпатичный машиночитаемый символ может размещаться на майке, визитке, обложке компакт-диска и т. п. Прикол тут в следующем. Поскольку не каждый сообразит, что таким нетривиальным образом ему сообщают некую важную информацию, то произойдет естественный отбор самых сообразительных. С которыми потом и стоит вести все дела...



Преобразовать в штрихкоды различных стандартов можно любую цифровую информацию. Проще всего это сделать в Интернете, скажем, на сайте Barcodes Inc (**http://www.barcodesinc.com/generator/index.php**.

Результат выводится в виде графического файла (**JPEG** или **PNG**), который и размещается на одежде или домашней страничке. Для пущей понятности пониже штрихкода может быть указан и исходный номер (для самых тугодумистых юзеров). ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...для рендеринга полуторачасового мультфильма на многопроцессорной станции студии Pixar (а это около 1000 CPU UltraSPARC) требуется порядка 1.200.000 часов процессорного времени. Таким образом, даже на современном профессиональном оборудовании скорость обсчета и вывода графики оказывается в 800 тысяч раз медленнее реального времени!

...за всю историю человечества больше людей было убито ослами (в прямом смысле!..), чем погибло в авиакатастрофах.

...ударяясь головой об стену, можно терять 150 калорий в час.

...чихнуть с открытыми глазами невозможно!

...партенофобия — это боязнь девственниц, распространенный мужской страх.

...человек, который выкуривает пачку сигарет в день, в итоге выпивает полчашки смолы в год.

...некоторые китайские пишущие машинки имеют до 5700 знаков. Ширина клавиатуры на них составляет около метра, а самые быстрые и профессиональные машинистки достигают скорости печати лишь... 11 слов в минуту.

Использованы материалы сайтов Ananova (http://www.ananova.com), Tech Report (http://www.tech-report.com), «Стружка» (http://uic.nnov.ru).

ИНТЕРНЕТ — ЭТО САМЫЙ МОЩНЫЙ КОМПЬЮТЕР В МИРЕ

Вот уже шесть лет, как «распределенные вычисления в Интернете» начали использоваться для решения научных и практических задач. «Сетевой» компьютер, объединяющий сотни тысяч персоналок, стал хорошей и доступной альтернативой сверхдорогим суперкомпьютерам. Что интересно, энтузиазм пользователей не иссякает (в среднем их машины перемалывают цифры по 16 часов в день!..) и потраченное в разных проектах процессорное время исчисляется сотнями тысяч лет!
Чем же занят сетевой компьютер сегодня? Помимо поиска чисел Мерсенна, свободные мощности подключенных к Сети машин используются для взлома современных защитных алгоритмов шифрования и отыскания следов деятельности внеземного разума. Увы, не все проекты платные.
Так, за взлом шифра победителю-одиночке или команде полагается солидная премия в долларах. Подробности о русской команде и проекте можно узнать тут — http://www.hackzone.ru.
Что же касается поиска внеземного разума, то русскоязычный ресурс найдется на http://www.setiathome.spb.ru. Но тут денег не платят (чистая наука!..), а наоборот — ищут спонсоров. Правда, участникам бесплатно высылается красивый постер с благодарностью, да и за само участие денег не берут...

«КРЯКАЙ», НО ПРАВИЛЬНО!

СТАНИСЛАВ ПОЛОЗЮК ORION@GAMELAND.RU

Все знают о такой занятной и не раз выручающей в трудную минуту вещи, как «кряки» (cracks, не путать с крэком — разновидностью героина). Все, что нужно для их отыскания — это выход в Интернет и наши советы. Так какой же поисковик лучше?

WELCOME TO CRACKS.RU



Интернет: http://www.cracks.ru
Язык: английский/русский
Оценка: 7

Как правило, найти нужный «кряк» (далее это слово мы употребим без кавычек) получается далеко не всегда. На любой другой софт их навалом, кроме того, который ищешь. В этом я убеждался неоднократно! Cracks.Ru — одно из лекарств от этой болезни. Искать на нем нужную «ломалку» до безобразия просто: вводим имя программы, указываем ее тип («игры», «программы» или «другие»), раздел («утилиты», «интернет-утилиты» и т. д.), вариант взлома («кряк», «серийный номер» и т. д.) и критерий поиска (по имени программы, файла, компании или все сразу). В следующее мгновение нам выдается список ссылок, по которым можно найти нужный кряк.

Все это бесспорно и хорошо, только бывают довольно обидные просчеты. Вот, например, вводите вы в строке поиска «**Ahead Nero 5.5.6.4**», указываете все необходимые данные (тип: «программы», раздел: «утилиты» и т.д.), а в ответ... ничего. И так довольно часто. А вот если ввести просто «**Ahead Nero**» с теми же данными, то ссылок будет всего две, но на другие версии (**v5.5.5.1**, **v5.0.0.3** и т.д.). Вывод: слабоват детальный поиск кряков, притом, что поначалу **Cracks.Ru** считался фаворитом нашего обзора. Печально...

CRACK.RU

Интернет: http://www.crack.ru
Язык: русский
Оценка: 8

Не удивляйтесь, если вместо долгожданного **http://www.crack.ru** откроется **http://www.referat.com**. Просто кликните по ссылке Crack.Ru. Поисковое окошко перед вами. На этот раз придется вводить только имя программы (без дополнительных сведений, в отличие от **Cracks.Ru**). Поиск почти ничем не отличается от предыдущего претендента на пальмовую ветвь: по неко-

«У кого есть кряк для XXX?!». Такими призывами пестрят многие форумы и конференции, причем не только в Рунете. Маленькие заплатки, делающие из демоверсии полную или заставляющие игру забыть о проверке наличия компакт-диска в приводе, знакомы многим. Однако бессистемный поиск «кряков» в Интернете может оказаться неудачным и даже вредным - из-за вирусов и троянов...





СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

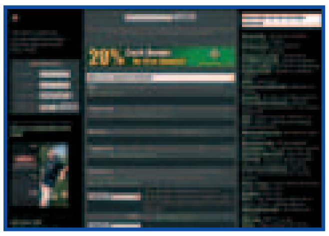
торым программам ссылок больше, по некоторым — меньше. В итоге кажется, что встретил двух близнецов (в принципе, все поисковые системы по крякам весьма схожи). Даже минусы одни и те же: слабый детальный поиск.

Но в случае с Crack.Ru все поставил на свои места отличный форум по крякам (**http://links.referat.com/?frm=crack.ru**). Это, конечно, не **forum.madalf.ru** (см. врезку), но все же вещь более стабильная и урожайная, нежели поиск.

ASTALAVISTA!

Интернет: http://astalavista.box.sk/bannerfree
Язык: английский
Оценка: 6

Старейший «крякоискатель», просим не путать его с **http://www.altavista.com**! Первый тест на прочность сайт прошел без колебаний: на запрос The



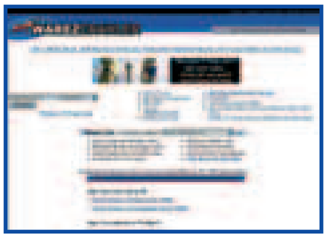
Bat! быстренько выдал полтора десятка ссылок на разные версии программы, начиная с 1.00 и заканчивая 1.60. А после второго теста **astalavista. box.sk**... сломался! На запрос «**ReGet Deluxe 3.0** (**build 124**)» в ответ я получил надпись (в переводе): «Сорри, чувак, такого найти не можем! Не морочь нам голову, просто заплати $20 и спи спокойно...». В недоумении стер «**build 124**». Результат не заставил себя ждать: четыре ссылки (для такого рода поисковиков и это прилично) на... другие версии (**build 116**, **121** и т.д.). В принципе, есть такая «ломалка», которая подходит для всех версий **Deluxe 3** и ниже. Я о ней знал, поэтому в надежде решил открыть все предоставленные ссылки. Ни одна не привела меня на универсальный серийник. Более того, в трех окнах (!) открылись порно-сайты. Этот факт вызвал ухмылку, а в голове мелькнула мысль, что порно теперь можно искать с помощью **astalavista.box.sk**, а легальную версию «**Perега**» неплохо бы просто прикупить.

Итог: Astalavista теперь — весьма слабый поисковик, который грешит напрошенной переадресацией.

WAREZCRAWLER.NET

Интернет: http://www.warezcrawler.net
Язык: английский
Оценка: 8

Warezcrawler.Net — необычный поисковик, можно сказать — единственный в своем роде! Дело в том, что кроме кряков, серийных номеров и тому подобных штучек он ищет и уже взломанный софт (в простонародье **warez**). По секрету, очень полезная вещь. Принцип

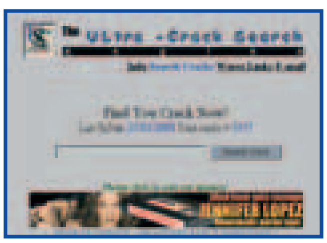


работы следующий: качаешь, инсталлируешь, пользуешься (никакой регистрации). **Warez** всем знаком, он очень часто встречается на дисках серий **Reanimator**, **Alex-Soft** и т. д. Теперь их не обязательно покупать, просто в строку поиска **Warezcrawler.Net** нужно ввести имя программы и потом скачать файл из понравившейся ссылки. Идиллическую картину портит слабенький детальный поиск (в который раз...) как кряков/сериалов, так и **warez'a**. Хотя, для некоторых программ он не такой уж слабый (их не очень много, но перечислять все же нет смысла), в итоге на ваш экран может-таки выскочить заветная ссылочка.

ULTRA-CRACKS SEARCH ENGINE — SEARCH MACHINE!

Интернет:
http://root432.tripod.com/lang.html
Язык: английский
Оценка: 5

Открыв главную страничку поисковика **root432.tripod.com**, я обнаружил забавную надпись, гласящую: «Последнее обновление 23/03/2002. Общее число кряков 3537». Признаюсь честно, это ввело в заблуждение. После ввода в адресную строку все того же **ReGet Deluxe 3.0** меня «культурно» послали.



И неудивительно, если последнее обновление было 23 марта. А вот как запросил версию постарше (**ReGet 1.8**), то выдалась парочка ссылок. Смело отнесу **root432.tripod.com** к категории лажовых поисковых серверов. Может быть, он таким и не был бы, если бы его обновляли почаще.

CRACKAZOID

Интернет: http://www.crackazoid.com
Язык: английский
Оценка: 8

Отличным этот сайт язык назвать не поворачивается, а вот на титул хорошего поисковика кряков вполне потянет. Ищет **http://www.crackazoid.com** кряки очень даже старательно, пару раз он меня по-хорошему удивил. Провалы, конечно, тоже были (без них никак), но в умеренных количествах. К сожалению, рука не поднялась поставить оценку 10. Откровенно не понравился дизайн. Все как-то серовато и кривовато. С **Cracks.Am** **CRACKAZOID** даже и рядом не стоял. А порнобаннеры просто достали, тошнит от них уже. Но, во всяком случае, ресурс этот куда лучше, чем **root432.tripod.com**.



Порнобаннеры — сущая напасть сетевого андерграунда...

CRACKS.AM

Интернет: http://www.cracks.am
Язык: английский
Оценка: 10

На закуску припасен бесспорный лидер нашей гонки поисковиков. **Cracks.Am** максимально отвечает на наши запросы! Хороший, нет, даже отличный поиск всякого рода ломалок. Про дизайн стоит сказать отдельное слово. Он не только радует глаз, но и дает ему отдохнуть! Поиск по имени программы просто прекрасен! Ссылок предостаточно, чтобы затянуть пользователя на полчаса, а то и больше. Но вот детальный поиск не блеснул уверенностью,



На Cracks.Am качество поиска соответствует дизайну!

но к большинству программ (в процентном отношении — около 55%), версии которых были указаны с «точностью до миллиметра», **Cracks.Am** не нашел нужный кряк. Из плюсов стоит отметить и отличную базу ссылок на кряки, рассортированную по алфавиту. Так что если нужный серийник не был найден, милости просим в архив. Только букву, с которой программа начинается, введите правильно.

ПОСЛЕСЛОВИЕ

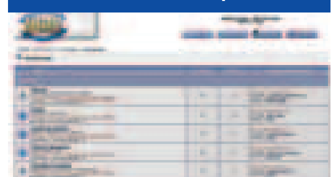
Вот теперь самое время подвести итог наших тестов! Сразу дам первое наставление: если у вас на машине не установлена нужная программа и к ней вдобавок нужен кряк, то советую начать с **Warezcrawler.Net**. Хороший поисковик **warez'a**, который поможет в исканиях и сэкономит уйму времени.

В остальных случаях поиск стоит начинать с **Cracks.Am**. Отличный поисковик на самый взыскательный вкус. Если он не поможет (такая вероятность все-таки остается), воспользуйтесь **CRACKAZOID**, конечно, если не страшит убогий дизайн и сидящие скопом друг на друге порнобаннеры.

Ну уж если и это мимо кассы, то стоит пройтись по оставшимся серверам с оценкой «8». Авось улыбнется птица по имени счастье. Но должен предупредить, что для тестирования я брал наиболее популярные программы, поэтому если захотите найти кряк к какой-нибудь редкой утилите или чересчур новой версии, то не один из семи представленных поисковиков вам не поможет. В этом случае воспользуйтесь **forum.madalf.ru**. На данный момент лучшего не найдено!..

ОТДЕЛ СПРАВОК

Поисковые серверы по крякам — вещь хорошая, но ненадежная. По моим подсчетам они могут удовлетворить только 40% запросов. Лично я нашел для себя такой сайт, как http://forum.



madalf.ru. Это форум, специализирующийся на взломе. Тут разрешается прямо в сообщениях давать ссылки на кряки, серийники, warez (крякнутые программы)! Если что-то не найдете, просто напишите на e-mail одному из модераторов. Ответ не заставит себя ждать!


Б.СОКАЛЬ
СИБИРЬ
• захватывающий сюжет, который поразит ваше воображение
• интересные персонажи, каждый со своей неповторимой внешностью и характеристиками
• живой и красочный мир
• оригинальные «умные» загадки, естественно вписывающиеся в сценарий
• 350 мест действия и 20 минут видеороликов
www.syberia.info
1С
ФИРМА «1С»
Made with Virtools™
BINK VIDEO
kbp
MICROÏDS

СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ (DOLSER@GAMELAND.RU)

ЭМУЛЯТОРЫ В СЕТИ

WREN WREN@GAMELAND.RU

Для начала уточню тематику. Сайты с архивами нелегальных ROM'ов (дампов картриджей) вы найдете и без моей помощи, да и встраивать вирусы и трояны в приставочные игрушки пока не научились. Начинающему эмуляторщику гораздо полезнее ознакомиться с «правильными» новостными сайтами, по совместительству размещающими архивы со свежим софтом.

И тут важно не ошибиться. Дело в том, что кроме старичков вроде Vintage Gaming (**http://www.vg-network.com**), Zophar Domain (**http://www.zophar.net**) и Retro Games (**http://www.retrogames.com**) существует немало молодых и зубастых проектов, не гнушающихся дешевыми сенсациями. В отличие от сетевых журналов об играх, эмуляционным сайтам не нужно тратить деньги на дизайн, раскрутку и солидный штат





журналистов. Все они выглядят очень похоже: много текста, гигантские менюшки слева и справа, непонятные непосвященному термины и постоянно мелькающие названия обновленных программ. Вести такой проект может даже один человек, если у него хватает времени на то, чтобы своевременно читать новости у конкурентов и переписывать их чуть-чуть по-другому. Не хватит времени только на то, чтобы проверить или хотя бы оценить «на глазок» достоверность той или иной информации. Даже известные сайты часто халатно относятся к этому. На **Retro Games** фальшивая новость об эмуляторе **PS2**, запускающем коммерческие игры, будет отловлена, а на каком-нибудь Emulatronia — нет. По крайней мере, сразу.



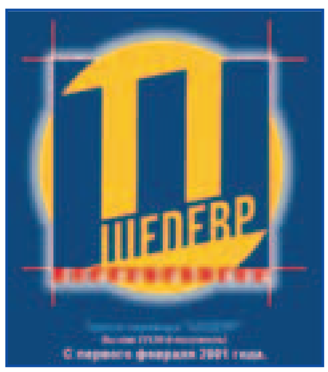
Разумеется, три упомянутых выше сайта отличаются от конкурентов еще и тем, что публикуют ВСЕ новости. А зачем вам информация об эмуляторах, скажем, **Vectrex**? Или какого-нибудь малоизвестного японского персонального компьютера? Конечно, можно заглядывать на **Romov.Net** (**http://www.romov.net**) и читать разумно отфильтрованные новости, да еще и проверенные, и на русском. Или ходить на узкоспециализированные сайты вроде **PSXFanatics** (**http://www.psxfanatics.com**). Но практика показывает, что в сети люди (особенно сидящие на повременном диалапе...) предпочитают быстро найти место, откуда можно скачать необходимые файлы, и не более того. А вместо новостей черпать информацию из слухов. К чему это приводит в случае с **PS2** и **DC**, вы уже поняли из большой статьи об эмуляции в этом номере, но... повременный диалап все равно никуда не исчезает.

Итак, пора обратить внимание на гигантские менюшки, где скрываются... верно, эмуляторы нескольких десятков платформ для... пары десятков платформ, в том числе и любимой нами **PC Win/DOS** (или **Linux** — кому как, но не забывайте и о **Dreamcast**). Здесь все просто: заходим на страничку, читаем описания, качаем последние версии. Некоторые эмуляторы требуют для работы образ **BIOS** оригинальной системы — его надо искать отдельно.

Но это еще не все. Раньше новостные сайты четко отделяли себя от архивов каких-либо файлов, сейчас же для сохранения себя на плаву не только выкладывают легальные **ROM'ы** (среди которых найти что-то интересное затруднительно), но и сопутствующие программы. И все это теперь снабжается баннерами, пусть и не такими навязчивыми, как на варезных сайтах с **ROM'ами**. Помнится, когда я впервые увидел на **Vintage Gaming** систему отслеживания антибаннерного софта у посетителей, чуть не упал со стула.

Но среди выкладываемых примочек есть и те, без которых действительно не обойтись. К примеру, утилиты серии **Goodxxxx**, работа которых заключается в определении происхождения появившегося у вас **ROM'a**.

Представьте себе: валяется у вас на винчестере файл «**1.bin**» с какой-то непонятной японской игрой. Запуская утилиту **GoodGEN**, вы узнаете о том, что это за игра, для какого региона (страны) выпущена, есть ли в ней поддержка нескольких языков и так далее (подборка информации зависит от платформы). К примеру, **1.bin** может оказаться игрой **Light Crusader** с поддержкой японского и английского, запускающейся на всех моделях Mega Drive, но не на американской Genesis. Зачем это нужно, если название известно заранее или игру можно просто запустить и выяснить, что это? Дело в том, что утилиты **Goodxxxx** умеют отличать правильные **ROM'ы** (те, о которых «знают») от хакнутых или поврежденных. Вряд ли вам понравится, если в **Mortal Kombat 3**, скажем, **Kabal** будет носить гордое имя Wren, да и такие штуки, как бесконечные жизни не



всем по душе. А если игра зависнет в середине? Напоследок посоветую просто почитать Readme для любой из утилит (слышали о том, что такое **Sufami Turbo**?). Качать их можно на **Vintage Gaming**.

А у **Zophar Domain** есть другая фича — архив переводов игр и всего необходимого софта для переводчиков и конечных пользователей. Подробнее я на этом останавливаться не буду, замечу лишь, что к «русификациям» этот процесс отношения не имеет. Переводы эти легальны, т.к. выкладываются в виде патчей, а не готовых игр, а их авторы не пытаются извлечь из своей работы какой-либо выгоды. Мы же благодаря им получаем возможность сыграть в японские игры, не издававшиеся в США/Европе. Кстати, немало шума произвел перевод **Love Hina Advance** (**GBA**) — рекомендую взглянуть, он есть на **ZD**. Есть там и такая штука как перевод **Final Fantasy II** для **Wonderswan Color**! А вот еще ссылочка: **http://www.dejap.com/**, тут обитает одна из самых известных групп переводчиков, сейчас пытающаяся восстановить перевод **Star Ocean** (**SNES**), оставшийся на дохлом винчестере.... Да, и последнее: любителям Великого и Могучего рекомендую заглянуть на **http://shedevr.dotnet.lv**.

Музыку из игр и множество отдельных проектов на самые различные темы, сейвы для эмуляторов и скриншоты из игр, техническую документацию по приставкам — все это можно и нужно посмотреть и скачать; разобраться в «гигантских менюшках» несложно. А вот если понадобятся утилиты для конкретных эмуляторов, придется искать (обычно — по ссылкам из новостей) специализированные сайты. Для **PlayStation** это **http://www.aldostools.com/**. Здесь же имеются патчи, улучшающие совместимость эмуляторов с конкретными играми — не забудьте их скачать! Полезно посещать и официальные сайты: **http://www.zsnes.com/**, **http://www.epsxe.com/**, **http://www.mame.dk/**.

А вот если у программы нет нормального сайта с доменом второго уровня или хотя бы субдомена на солидном эмуляционном сайте, то относиться к ней стоит с подозрением. Ведь в патчах, утилитах и собственно эмуляторах могут быть и вирусы, и трояны... Будьте осторожны! ■



Tom Clancy's
GHOST RECON
TM
DESERT SIEGE
По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 745-01-14, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52, e-mail: support@media2000.ru.
Самый широкий выбор компьютерных игр представлен в магазине "Компакт-Диски" по адресу: Москва, Ленинский проспект, 4.
ИЗДАТЕЛЬСТВО Media2000
Ubi Soft ENTERTAINMENT
NMG NEW MEDIA GENERATION
Red Storm ENTERTAINMENT
Tom Clancy's Ghost Recon and Ghost Recon are trademarks of Rubicon, Inc. Under license to Ubi Soft Entertainment. ©2002 Red Storm Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment SA. Red Storm Entertainment, Inc., is a company of Ubi Soft Entertainment SA. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All Rights Reserved.
Эксклюзивные права на распространение OEM версии на территории стран СНГ и Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис 2000".

ИНТЕРВЬЮ
С MIKES'OM

POLOSATIY POLOSATIY@CYBERFIGHT.RU

Интервью с **Mikes'ом** из команды **ForZe** мы хотели взять сразу же после победы его клана на турнире **CPL Cologne**. Но, к сожалению, долгое время найти **Mikes'а** не удавалось. Поговорить с ним получилось только сейчас, уже после провального выступления на **Lan Arena 7**, где игроки **ForZe** не вошли в первую тройку. О том, почему это случилось, и обо всем другом читайте далее в интервью.



Polosatiy: Привет, представься, пожалуйста.

ForZe.Mikes: Гладышев Иван, мне 18 лет.

Polosatiy: Где-нибудь учишься или работаешь?

ForZe.Mikes: Нет, на данный момент нигде не учусь и не работаю. Раньше учился в Высшей школе экономики, но потом ушел оттуда.

Polosatiy: Как ты начал играть?

ForZe.Mikes: Уже с 10 лет у меня дома стоял свой компьютер, и где-то до 1998 года я играл только в одиночную игру или с друзьями. Однажды поспорил с одним из них на то, кто лучше играет в **FIFA**, и мы пошли в клуб «**Орки**». **FIFA** там, к сожалению, не оказалось, зато был **Quake**! Так все и началось.

Polosatiy: Ты считаешься одним из лучших командных игроков Европы по **Quake III**, ощущаешь ли ты это?

ForZe.Mikes: Нет, не ощущаю, хотя мне это льстит.

Polosatiy: Каковы были впечатления после победы на **CPL Europe**?

ForZe.Mikes: Впечатлений было много. Ведь это был мой первый европейский чемпионат. До этого одно из самых моих больших желаний было поехать на какой-нибудь турнир в Европу и выиграть его. Моя мечта сбылась. Я был совершенно счастлив.

Polosatiy: Какие мысли были до турнира? Ожидали, что победите?

ForZe.Mikes: Команда думала, что мы займем место в лучшей тройке. Лично я настраивался на то, что мы должны выиграть чемпионат. К тому же все очень хотели отыграться за отвратительные матчи через Интернет.

Polosatiy: Какова ситуация у **ForZe** со спонсорами, и что вы сделали с выигрышем **CPL Europe**?



ForZe.Mikes: Спонсора у нас на данный момент нет, поскольку этим никто не занимается. Что же касается выигрыша, то мы его еще даже не получили. К тому же из него нам надо будет отдать почти все деньги людям, которые сделали возможным нашу поездку, поэтому останется весьма скромная сумма — около $200 на человека.

Polosatiy: Как вы готовились к выступлению на **Lan Arena 7**?

ForZe.Mikes: Первые две недели **Power**, **Devil** и **Satan** совершенно не тренировались, в то время как я тратил довольно много времени на тренировки. Потом они начали очень много играть, в то время как я, наоборот, тратил на **Quake** не больше часа в день. Где-то за неделю до турнира мы стали достаточно активно тренироваться с нашим вторым составом: по 2-3 карты в день. Но, к сожалению, у нашего координатора было много работы, и он не мог посвящать хоть сколько-нибудь времени игре. В результате все наши новые идеи пошли насмарку.

Polosatiy: Почему вы так неудачно выступили на **Lan Arena 7**? Соперники оказались сильнее или же вы были неподготовленными?

ForZe.Mikes: Это долгая история. Мы должны были занять как минимум второе место после **QPO**, но удача оказалась не на нашей стороне. Честно говоря, **LAN-Arena** мне сильно не понравилась. Было такое ощущение, что мы приехали не на чемпионат лучших 16 команд мира, а на турнир в Подмосковье. Нас посадили в какой-то большой грязной комнате, где было восемь рядов компьютеров по 4 штуки на каждом и пластиковые стулья, как в дешевых уличных кафе. Нормально настроиться мы не смогли, так как наши мышки были не приспособлены к их операционной системе. Администраторы помогать не хотели и даже не подходили, придумывая различные отговорки. **Power** так нормально и не настроился. Таким образом, наша команда практически осталась без одного игрока. После **CPL** все это выглядело просто дико. Игры в первый день закончились где-то в 4 часа ночи по московскому времени, а забронированного отеля у нас не было, мы пошли его искать, на что потратили еще час. О том, чтобы что-то поесть, даже речи не было. Довольствовались тем, что поели в самолете. В 10 часов утра нам надо было уже вернуться на чемпионат, чтобы играть с **Ice Climbers**. Встали и собрались мы где-то в 09:20, у меня началась ангина с температурой, говорить я почти не мог. Мы купили мне какое-то растворимое лекарство, после этого пошли в кафе, чтобы растворить его в кипятке и хотя бы что-нибудь съесть. Когда пришли на место, было уже 10:20, к нам подбежал администратор и сказал, что у нас 10 минут, чтобы начать игру или организаторы засчитают автоматическое поражение. Команда **IC** при этом начала высказываться за то, что неплохо бы сразу присудить им одну карту, так как они устали нас ждать. После этих слов мы сразу сели настраиваться, на что нам дали



почему-то уже 30 секунд. Конечно же, не успели. Потом мы быстро и по-идиотски проиграли вторую карту. Если бы мы ехали за свои деньги, я бы просто встал, забрал вещи и ушел. Про то, с каким настроением мы играли потом, лучше вообще не говорить. Плюс на нас всех сильно наорал наш координатор **NoiSe**, так что желание ребят показать всем, на что мы способны, просто пропало. Команда уже ничего не могла показать, поэтому мы без борьбы проиграли **Viking'ам**, которые за день до этого не вызвали у нас никаких проблем. Надо отметить, что ребята из **ReGeneration** ждали **mTw-u-sk** полтора часа, и никто **mTw-u-sk** автоматическое поражение не давал.

Polosatiy: Расскажи об игроках своей команды как о людях.

ForZe.Mikes: Я ребят плохо знаю вне киберспорта, за исключением **Satan'a**. Впрочем, все они очень хорошие ребята, с которыми можно пообщаться не только о **Quake'e**.

Polosatiy: Какие планы у тебя и у **ForZe** на будущее?

ForZe.Mikes: Я вообще не играл в **Quake III** после **Lan Arena 7**, и никаких планов у меня пока нет. Я сомневаюсь, что буду еще когда-нибудь серьезно играть в **Quake** или во что-либо еще. Этот вопрос я решу ближе к сентябрю. Что касается остальных, я знаю, что **Devil** будет играть на **WCG** в **Unreal Tournament**, **Power** в **Quake III 1v1**, а **Satan** не будет участвовать на **WCG**.

Polosatiy: Что ты думаешь о будущем киберспорта?

ForZe.Mikes: Может быть, лет через 10 киберспорт сможет добиться большого размаха, но я в этом не уверен.

Polosatiy: Пробовал ли ты играть в **Unreal Tournament 2003** или **WarCraft III**? Что ты о них думаешь?

ForZe.Mikes: Да, я прошел **WarCraft III**, и он мне очень понравился. Играл в бету **Unreal Tournament 2003**, но мне просто не нравится играть в те игры, которые медленней, чем **Quake III**.

Polosatiy: Ты еще получаешь удовольствие от игры в **Quake III**?

ForZe.Mikes: Сейчас уже нет, а раньше только из-за этого я в нее и играл.

Polosatiy: Твой любимый **Quake III**-фильм? Я слышал, что ты и **Shady** собирались сделать собственный, есть ли у вас продвижения?

ForZe.Mikes: Любимый – **ClanBase Euro Cup 3**. Что касается нашего фильма, то я просмотрел около 70 записей и даже сделал пару интересных роликов, но дальше этого мы не ушли.

Polosatiy: Каким оборудованием ты пользуешься при игре в **Quake III**?

ForZe.Mikes: Мышь – **Microsoft Explorer 3.0**, клавиатура – механическая **Cherry**, наушники – **Sony**, коврик самый обычный – тряпка на резинке.

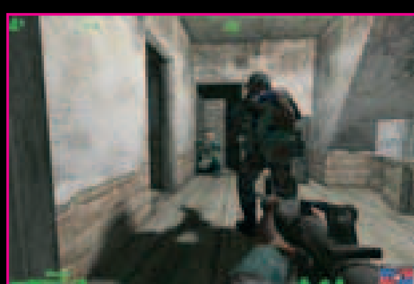
FRAG AREA

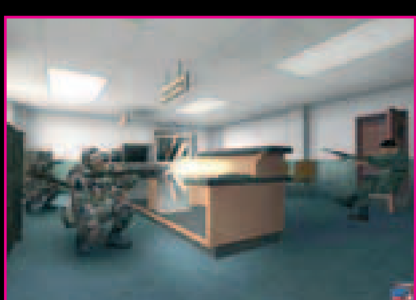
NEWS BLOCK

ПОД ПРИЦЕЛОМ

U4E Fortress
Разработчик: U4E Team
Онлайн: http://www.planetunreal.com/u4e

В последнее время разговор у нас все чаще и чаще заходит о различных модификациях для **Unreal Tournament**. И это не мудрено, ведь детище **Epic** медленно, но верно готовится уйти на покой, уступив место своему преемнику – **Unreal Tournament 2003**. Значит ли это, что мы забудем Лучшую Игру 1999 года? Нет, нет, и еще раз нет. Тот след, который она оставила в нашей памяти, останется там навсегда, а славную старость **UT** обеспечат десятки замечательных модификаций. Как раз об одной из них мы и хотели вам рассказать.





В последнее время царем горы была модификация под названием **Weapons Factory**, но недавно она уступила пальму первенства более удачливому преемнику **TF**, носящему имя **U4E Fortress**.

Основное неоспоримое достоинство **U4E Fortress** заключается в огромном количестве классов героев. Великая идея **TF** о незаменимости каждого класса, набившая оскомину в **CS-клонах**, в **U4E Fortress** живет и процветает. Итак, 13 классов лишь того и ждут, чтобы вступить в бой. Не спрашивайте только, каким образом все эти создания оказались в одной игре. Дебри сюжета **U4E Fortress** настолько глубоки, что в них легко заблудиться.

Soldier. Мистер «умею делать все, что угодно, а потом умереть за родину». Прекрасно

ВЛАДИМИР КАРПОВ SADJ@GAMELAND.RU

FRAG AREA

NEWS BLOCK



обращается с AK-47, ножом, гранатами и другим земным оружием. Не претендует ни на какую оригинальность.

Cyberknight. Загадочный межзвездный крестоносец. При себе имеет световую саблю, кибершотган, плазмопушку и плазмогранаты. Этот боец идеален для десанта. Группа таких рыцарей со световыми мечами легко посеет панику в рядах противника.

Demolition Man. Упаси вас Бог поссориться с этим парнем. Со своим гранатометом, гранатами и, самое главное, пулеметом «Вулкан» он может сделать любую базу неприступным оплотом своей команды.

Chemist. На удивление веселый мужичок, который как никто другой знает, как отравить, заморозить или сжечь врага. Умеет делать столько гадостей, что даже трудно определиться, с какой начать.

Scout. Тут все стандартно. Бегаем, активно крутим головой и изредка постреливаем в противника из довольно слабого пистолета. Если любите скорость — это ваш класс.

Spy. Тоже довольно стандартно, но уже куда веселее. По сравнению с прародителем в **U4E Fortress** арсенал трюков шпиона изрядно пополнился. К примеру, он может сливаться с тенями и обезвреживать всевозможные ловушки. В бою тоже весьма неплох, ибо вооружен Uzi и M16.

Kensai. Ниндзя, крадущийся в ночи — поистине прирожденный вор флагов, ибо сочетает в себе хорошую броню, высокую скорость и замечательный меч, которым он в прямом смысле слова прорубает себе путь к вражеской базе. Не менее хорошо он справляется с отловом себе подобных.

Sniper. Далеко не самый нужный класс в игре, но и он может преподнести парочку сюрпризов. Помимо стандартного снайперского ружья носит с собой медвежий капкан, попав в который противник начинает двигаться с черепашьей скоростью, облегчая снайперу работу.

Archer. Из своего любимого лука может запускать стрелы шести различных видов — от отравленных до начиненных динамитом. А используя прицел, может и со снайпером потягаться.

Cleric. Традиционный врач-целитель. Ничего особенного из себя не представляет. Молится своим богам, а они в ответ восстанавливают здоровье. Имеет ствол под названием **Purifier**, с которым связан один секрет. Но мы вам о нем не расскажем. Так интереснее!

Scientist. Инженер будущего, умеющий сотворить из воздуха любую вещь. А вообще, ученый очень нужен при любом раскладе, ибо способен снабдить команду всем необходимым.

Crusader. Вообще-то это не крестоносец, а скорее варвар, прорубающийся со своим топором на вражескую базу. Из оружия имеет также двуствольный обрез (привет Бандерасу) — поистине адское оружие!

Wizard. Самый загадочный и самый любопытный класс в **U4E Fortress**. Имеет в своем арсенале одни лишь заклинания, но зато какие! По эффектности превосходит самые смелые ожидания. Настоятельно рекомендуем попробовать.

Вот и все, парад закончен. Надеемся, вопрос о том, смотреть или не смотреть сей мод, решен. Ищите **U4E Fortress** на диске к прошлому номеру «СИ»!

ИЛЬЯ СЕРГЕЙ
KOGOTOK@GAMELAND.RU

КИБЕРСПОРТИВНАЯ СТОРОНА WARCRAFT III

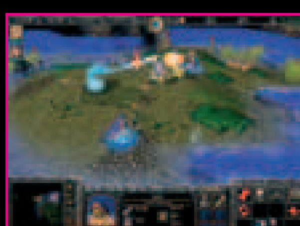
НОВОЯВЛЕННЫЕ КЛАНЫ WARCRAFT III

С момента выхода **WarCraft III** в свет начали образовываться новые кланы и сообщества. Среди этих кланов хотелось бы особое внимание обратить на **Skhroet Kommando**. Команда уже давно известна своими **Quake-** и **CS-составами** во всем мире, а теперь и **WC3-составом**.

Недавно **SK** объявила о создании своего **WC3-состава**. В него входят такие именитые прогеймеры (в основном, бывшие игроки **StarCraft**), как **Elky**, **Nuke**, **Ironman**, **ThePig**, **Eric**, **ChoboBlazE**, **DsCo**, **Ishamael**, **JessE**, **Kovax**, **MaD-FroG**, **MezCalito** и **StarGlenn**. Можно предположить, что эта команда стабильно будет занимать первые места на ближайших крупных турнирах.

Среди русских же кланов за **WarCraft III** серьезно взялись только «**Орки**». Среди них можно отметить **Ranger** и **Asmodey**. Надеемся, что все остальные поклонники **StarCraft** вскоре последуют за ними и не дадут далеко уйти вперед зарубежным кланам. Ну а на сегодняшний день сильнейшим кланом, без сомнения, является **Skhroet Kommando**.

WARCRAFT III ВЗЛОМАЛИ



Не успели **Blizzard** отпраздновать выход **WarCraft III**, как уже был сделан **map-hack** (взлом карт) для игры через Интернет. Примечательно, что его сделал 14-летний парень из Лос-Анджелеса по имени **Дэвид Кечлон**. К счастью для **Blizzard**, парень не одобряет распространение подобных программ. Он сам отослал разработчикам игры **map-hack** и информацию о защите от него. Давид говорит, что он и дальше собирается искать новые ошибки в **WarCraft III**.

В ответ на это **Blizzard** заявила следующее: «У нас крайне агрессивная политика по поводу хакерских программ и их пользователей. **Blizzard** заблокирует любой **CD-key**, владелец которого будет пойман на жульничестве и использовании хакерских программ. Игры на **Battle.Net** контролируются нами, и мы готовим постоянные проверки игроков». В принципе, мало игр обходятся без жульничества и ошибок. Будем надеяться, что с выходом очередного обновления ошибка взлома карт будет устранена. А что на счет Дэвида, то, надеемся, он и в дальнейшем будет помогать разработчикам.

ЧЕМПИОНАТ В САНКТ-ПЕТЕРБУРГЕ

В питерском клубе **Vault13** закончился чемпионат по игре **WarCraf III**. К сожалению, никто из ведущих российских киберспортсменов (**Ranger** или **Karma**) по неопределенным причинам не смог приехать.



Тем не менее, результаты чемпионата следующие:

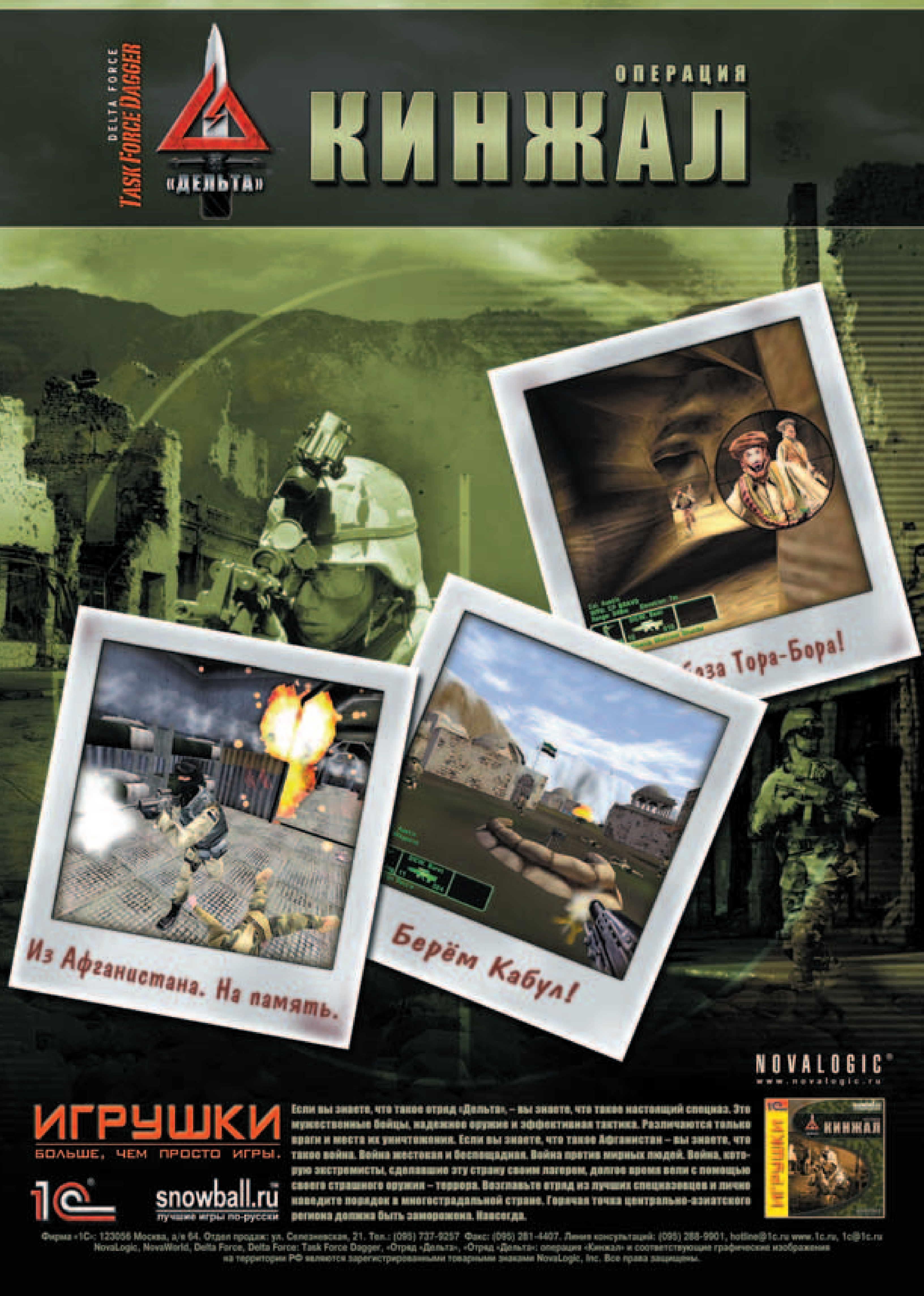
Несмотря на то что главные претенденты на первое место

1 место — [UC]Beginner
2 место — Stalker[BHE]
3 место — Flood

участия не принимали, чемпионат был довольно интересным. Нельзя не отметить, что уровень игроков северной столицы быстро растет.

Что касается других турниров по **WarCraft III**, их львиная доля пока что проводится через Интернет. Организаторы же локальных соревнований пока только присматриваются к новой игре, но уже в скором времени начнут с ней работать в полном объеме.

STARBOY
STARBOY@INBOX.RU


DELTA FORCE
TASK FORCE DAGGER
«ДЕЛЬТА»
ОПЕРАЦИЯ
КИНЖАЛ
...База Тора-Бора!
Из Афганистана. На память.
Берём Кабул!
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С®
snowball.ru
лучшие игры по-русски
Если вы знаете, что такое отряд «Дельта», – вы знаете, что такое настоящий спецназ. Это мужественные бойцы, надежное оружие и эффективная тактика. Различаются только враги и места их уничтожения. Если вы знаете, что такое Афганистан – вы знаете, что такое война. Война жестокая и беспощадная. Война против мирных людей. Война, которую экстремисты, сделавшие эту страну своим лагерем, долгое время вели с помощью своего страшного оружия – террора. Возглавьте отряд из лучших спецназовцев и лично наведите порядок в многострадальной стране. Горячая точка центрально-азиатского региона должна быть заморожена. Навсегда.
КИНЖАЛ
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
NovaLogic, NovaWorld, Delta Force, Delta Force: Task Force Dagger, «Отряд «Дельта», «Отряд «Дельта»: операция «Кинжал» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ТЕСТИРОВАНИЕ НОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ ОТ INTEL И AMD

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Осенью, как известно, принято считать цыплят. Мы же решили оставить пернатых в покое, а за счет высвободившегося свободного времени проделали более полезную для общественности работу. Как видно из названия статьи, мы взялись за «горячую» отрасль IT-индустрии. «Горячую» еще и потому, что процессорные войны в нынешнем сезоне выдались особо острыми. Совсем недавно был преодолен барьер в 2 GHz, и производители процессоров, не сбрасывая темпов, сразу устремились к следующей отметке. До нее еще далеко, но, как говорится, кто удачнее забег начнет...

Давайте для начала разберемся, что нам могут предложить новые ядра, на которых построены тестируемые процессоры. После мы попытаемся разогнать испытуемых и собственно приступим к тестированию (процессоры будут тестироваться как в разогнанном состоянии, так и в обычном).

Процессор	Athlon XP (Thoroughbred)	Pentium 4 (Northwood)	Athlon XP (Palomino)	Celeron (Willamette)	Duron (Morgan)
Частоты	от 1.46 GHz и выше	1.6 GHz и выше	1.2-1.73 GHz	от 1.7 GHz и выше	от 1 GHz и выше
Технология производства	0.13 мкм	0.13 мкм	0.18 мкм	0.18 мкм	0.18 мкм
Площадь ядра	80 мм²	146 мм²	128 мм²	217 мм²	106 мм²
Количество транзисторов	37.2 млн	55 млн	37.5 млн	42 млн	25.2 млн
Частота шины	266 MHz	400/533 MHz	266 MHz	400 MHz	200 MHz
L1 кэш для данных	64 KB	8 KB	64 KB	8 KB	64 KB
L1 кэш для инструкций	64 KB	12 KB	64 KB	12 KB	64 KB
L2 кэш	256 KB	512 KB	256 KB	128 KB	64 KB
Шина L2 кэша	64 bit	256 bit	64 bit	256 bit	64 bit
Набор инструкций 3DNow!	+	-	+	-	+
Набор инструкций SSE	+	+	+	+	+
Набор инструкций SSE2	-	+	-	+	-
Напряжение питания ядра	1.5-1.65 В	1.5 В	1.75 В	1.75 В	1.45-1.75 В
Встроенный термодиод	+	+	+	+	+
Встроенный термодиод	+	+	+	+	+

AMD ATHLON XP «PALOMINO»

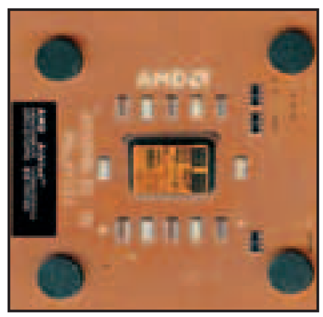
Athlon XP с ядром Palomino — уже опытный боец и не первый день участвует в процессорных войнах. Что же позволяет ему находиться в такой отличной спортивной форме? Нет, никаким допингом здесь и не пахнет, просто ответ нужно искать в архитектуре процессора. Дело в том,



что, несмотря на меньшое количество ступеней конвейера, чем у Pentium 4, у него больше количество исполняемых за один такт инструкций. Также нельзя не отметить уже знаменитый FPU с тремя независимыми конвейерами для исполнения стандартных FPU-инструкций. Добавьте сюда фирменный набор инструкций AMD 3DNow! плюс поддержку Intel SSE, и тогда становится понятно, что FPU у Athlon действительно очень мощный и производительный. Но и на этом список отличительных особенностей не заканчивается. В Athlon XP применяется механизм опережающей загрузки инструкций в L1-кэш, минуя L2-кэш. А это позволяет ядру выполнить еще большее количество команд, благо размер кэша L1 (128 KB) этому весьма способствует. Другое отличие Palomino — это расширенные L1 TLB (Translation Look-aside Buffers), которые могут хранить до 40 адресов данных, а во взаимодействии с эксклюзивным кэшем (кэш второго уровня не дублирует содержимое кэша первого уровня) приносить Athlon'ам весомую прибавку к общей производительности. Ну а в заключение экскурса в историю этого «камня» следует напомнить, что для обозначения его производительности был введен так называемый «рейтинг», основанный на результатах работы обширного списка разнообразного ПО (от офисных и игровых приложений до бенчмарков). Впрочем, реальные тактовые частоты своих Athlon'ов AMD не скрывает, и их всегда можно посмотреть при загрузке BIOS. Другое дело, что рейтинг этот взялся не с воздуха, а является, скорее, хитрым ходом в противоборстве с Pentium 4, т.к. догнать его именно по частоте AMD пока не в состоянии. Вот она и вынуждена пускаться на всевозможные ухищрения и уловки, чтобы подчеркнуть высокую производительность своих процессоров.

AMD ATHLON XP «THOROUGHBRED»

Итак, что же такое Thoroughbred и с чем его едят? Для начала следует отметить, что основное отличие нового ядра от прошлого (Palomino) заключается лишь в технологическом процессе (0.13 мкм), а не в каких-либо архитектурных характеристиках. Перевод на новый техпроцесс позволит AMD и дальше нара-



щивать частоты своих процессоров, одновременно соревнуясь с Intel за звание самой быстрой платформы. Не претерпела изменений и упаковка из органики (OPGA), обладающая низким показателем сопротивления, а также форм-фактор Socket A. Так что владельцы относительно старых материнских плат могут не волноваться за совместимость с новым процессором. Правда, будет не лишним убедиться в этом на сайте производителя материнской платы и при необходимости перепрошить свежую версию BIOS. Что еще можно отметить? Это повышенная прочность ядра и пониженное энергопотребление/тепловыделение. Впрочем, для Athlon с рейтингом 2200+ (и следующих моделей) рекомендуются использовать кулеры с медным основанием, т.к. нрав у них довольно горячий.

СТЕПЕНЬ ИНТЕГРАЦИИ

Степень интеграции — это количество транзисторов или простейших логических элементов в процессоре или другой микросхеме. Чем больше этих элементов, тем больше умеет делать процессор, тем больше у него функций. Чем больше в процессоре элементов, тем больше его кристалл и тем дороже он стоит. Чем больше степень интеграции, тем меньше частота микросхемы, потому что цепочки длинные и в них задерживается сигнал. Чтобы при высокой степени интеграции повысить частоту, нужно понизить МЛР. То есть нужно уменьшить размеры самих элементов и за счет этого сделать короткими длинные цепочки, в которых задерживается сигнал.

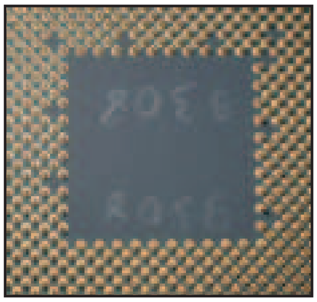
ТЕСТИРОВАНИЕ НОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ ОТ INTEL И AMD

ЧТО ТАКОЕ 0.13 МКМ И 0.18 МКМ?

Эти цифры все называют «технологией» или «техпроцессом» и при этом делают загадочные глаза. На самом деле, 0.13 микрон – это минимальный литографический размер (МЛР). Этот размер говорит о минимальной толщине элемента на кремневой пластине, которой можно добиться с помощью фотолитографии. А от МЛР в свою очередь зависит размер транзистора и длина соединителей между транзисторами. Как известно, все блоки процессора состоят из транзисторов. Получается, что чем меньше МЛР, тем меньше транзистор. А чем меньше транзистор, тем выше у него может быть частота. В коротких соединителях сигнал задерживается меньше. А если сигнал бегает быстро по соединителям, то можно повысить частоту. Получается, что от МЛР зависит частота процессора.

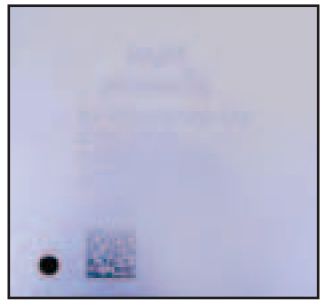
AMD DURON «MORGAN»

Как и ожидалось, Duron с новым ядром мало чем отличаются от своих более старших сородичей с ядром Spitfire. Изменения, конечно, есть, но носят они скорее косметический характер. Вместо узкого набора команд 3DNow! используется 3DNow! Professional, включающий 52 новые инструкции и обеспечивающий совместимость с набором команд SSE. Также Morgan обзавелся механизмом предсказания данных (Data Prefetch Mechanism). Т.е. проц заранее предсказывает, какие ему нужны данные из памяти, а затем сбрасывает их в кэш. Соответственно, процессорная шина и шина памяти используется более рационально, что, несомненно, должно благоприятно сказаться на общей производительности. Ну а завершает список нововведений встроенный термодатчик и увеличенный Translation Look-aside Buffers — буфер быстрого преобразования адреса, существенно сокращающий время, проходящее с момента запроса данных процессором до момента их получения. Как видно, никаких архитектурных изменений практически не производилось, но свою привлекательность новенький Duron из-за этого не потерял.



INTEL PENTIUM 4 (NORTHWOOD)

Ядро Northwood, используемое в новой линейке процессоров семейства Pentium 4, по архитектуре тоже мало чем отличается от своего предшественника (Willamette).



Как в случае с Thoroughbred от AMD, основным отличием у этого ядра является использование более совершенного технологического процесса

КРЕМНИЕВЫЕ ПЛАСТИНЫ

Делать по одному процессору неудобно и дорого, с кремниевым кусочком нужно проделать несколько сотен операций. Поэтому процессоры делают сразу по несколько штук на одной большой пластине, одни и те же операции дешевле делать сразу с большим количеством микросхем. Причем чем больше диаметр пластины, тем больше на ней помещается процессоров. Чем больше процессоров на пластине, тем дешевле они стоят. После того, как пластина пройдет все технологические процессы, ее распиливают на отдельные кусочки (чипы). Каждый кусочек – процессор, его проверяют и запаковывают в корпус. Чтоб не путаться, достаточно запомнить следующее утверждение: пластина с диаметром 300 мм позволяет произвести более дешевые микросхемы, чем пластина в 200 мм.

0.13 мкм, позволяющего и дальше наращивать тактовые частоты, одновременно снижая энергопотребление и тепловыделение. Также у Northwood можно отметить вдвое больший объем L2 кэша — 512 KB (Willamette нес на борту лишь 256 KB). А у моделей с частотами от 2.26 GHz и выше используется более скоростная процессорная шина Quad Pumped Bus, работающая на частоте 533 MHz вместо прошлой 400 MHz.

INTEL CELERON

Новое семейство Celeron'ов без лишней суеты распрощалось с прошлым ядром Tualatin, а также с Socket 370. Конечно, кто-то наверняка огорчится такому повороту событий, вспоминая о том, какими выгодными были первые



Celeron'ы в соотношении цена/качество. Не беспокойтесь! Если мы правильно понимаем маркетинговую политику Intel, то Celeron – это бренд, который должен ассоциироваться у покупателя с частично урезанными, дешевыми, но все еще очень и очень мощными процессорами. Так что повода для беспокойств нет. (Если не учитывать возможность попытки «протолкнуть» под хорошо зарекомендовавшей себя маркой Celeron какого-то иного продукта – чего мы от Intel никак не ожидаем ввиду серьезности и солидности этой компании. В любом случае, вскрытие покажет, а в нашем случае – тестирование). В общем, новые процессоры Celeron должны быть если не лучше, то уж, по крайней мере, не хуже своих предшественников (естественно, с учетом прошедшего между этими двумя разработками промежутка времени).

Итак, новички теперь имеют сердце от ядра Willamette, но с урезанным до 128 KB объемом кэш-памяти второго уровня. А это влечет за собой повышение зависимости от высокоскоростной шины памяти. Соответственно, в наследство от Willamette Celeron'ам досталась и технология производства — 0.18 мкм и форм-фактор Socket 478, который Intel будет использовать еще долго (по крайней мере, для линейки Celeron). Так что новые «камни» без проблем должны встать и опознаться на материнских платах, изначально рассчитанных под четвертый Pentium. Еще, к радости любителей процессоров Celeron, решилась давняя беда этих «камней» — недостаточная пропускная способность FSB. Теперь же Celeron использует 100 MHz FSB, но с передачей 4-х сигналов за такт, что обеспечивает пропускную способность FSB в районе 3.2 GB/s. Вот так узкое место в одночасье превратилось в широкое. Стартуют же новые Celeron с отметки в 1.7 GHz (в нашей лаборатории побывали экземпляры с 1.7 и 1.8 GHz), а финишная черта будет проведена, похоже, техпроцессом 0.18 мкм.

РАЗГОН

Тема оверклокинга или, проще говоря, разгона становится все популярней в последнее время. Разумеется, и мы не могли обделить вниманием столь интересную тему. В то же время мы не старались выжать из процессоров все, на что они способны, т.к. не у каждого пользователя есть соответствующие знания/умения и «железо». Поэтому был проделан «легкий разгон», без повышения напряжения и каких-либо зарисовок перемычек. Повышалась лишь частота системной шины FSB. И, скорее всего, именно этого результата смогут добиться большинство пользователей, желающих повысить производительность своей машины «малой кровью».

PENTIUM 4 2.2 GHZ

Этот «камень» смог легко разогнаться до 2.31 GHz без повышения напряжения на ядро процессора. Для этого была увеличена частота шины на 5 MHz (фактическая частота шины составила 420 MHz). Однако потенциал к разгону у этого процессора гораздо больше и с помощью должного охлаждения подобный камень можно разогнать до 2.5 — 2.6 GHz.

ФОТОЛИТОГРАФИЯ

Фотолитография – это технология переноса рисунка на кремневую пластину, похожая на фотографирование и проявку. Сначала процессор заготавливают на негативе в виде рисунка, а потом переносят на кристалл. Для этого на кристалл наносят светочувствительный слой, как на пленке фотоаппарата. Этот рисунок нужен для того, чтобы по нему создать на кристалле кремния разные виды элементов: транзисторы, конденсаторы, соединители. От толщины линий этого рисунка литографического размера зависят размеры будущих элементов и все с ними связанное.

PENTIUM 4 CELERON 1.7 GHZ

Процессоры Celeron с момента их появления (во времена царствования Pentium II) как-то сразу полюбились многими пользователям за невысокую цену и выдающиеся результаты по разгону, о чем уже говорилось. Также говорилось, что существуют некоторые сомнения по поводу соответствия новой линейки процессоров старым-добрым традициям Celeron. Пришло время эти сомнения рассеять. Celeron 1.7, который мы тестировали, недалеко ушел от своих предков и показал вполне достойные результаты. В частности, он легко завелся на 2.11 GHz, ну а если добавить огонька и увеличить напряжение, то разгон будет еще больше.

PENTIUM 4 CELERON 1.8 GHZ

Второй процессор из линейки Celeron оказался не менее дружелюбным к разгону и тоже без проблем встал на 124-мегагерцовую шину. Таким образом, его частота составила целых 2.23 GHz, что даже больше, чем у старшего родственника — Pentium 4 2.2 GHz. В общем, очевидно, что процессоры Celeron были и остаются хорошим выбором для многочисленных оверклокеров.

КАК ЗАВИСИТ ВЫДЕЛЕНИЕ ТЕПЛА ОТ МЛР И ОТ СТЕПЕНИ ИНТЕГРАЦИИ?

Чем длиннее цепочки, тем больше у них сопротивление, тем больше они потребляют электричества и тем сильнее они греются. Поэтому, чем больше у ядра процессора функций, тем больше у него степень интеграции, тем длиннее цепочки элементов, тем он больше греется. Чем меньше у микросхемы МЛР, тем меньше элементы, тем меньше сопротивление у цепочек, тем меньше они греются. Почти все современные микросхемы делают по КМОП-технологии или по похожим. КМОП — это комплиментарный метал-оксид-полупроводник. Это такой гибрид конденсатора и транзистора. Металл — это проводник, оксид — диэлектрик, полупроводник — сам транзистор. Из-за конденсатора КМОП так не любит статические разряды. Статика пробивает диэлектрик и выводит конденсатор из строя. Получается, что транзистор потребляет электричество только когда переключается, то есть когда его конденсатор заряжается/разряжается. В остальные моменты транзистор практически ничего не потребляет. Конденсатор КМОП-транзистора перезаряжается в зависимости от частоты, поэтому чем больше частота, тем больше потребляют транзисторы, и тем больше греется весь процессор.

ATHLON XP (PALOMINO) 1800+

Теперь посмотрим, как проявили себя в разгоне топовые процессоры от AMD. Старый боец Palomino оказался довольно крепким орешком и без лишней суеты завелся на FSB в 140 MHz (реальная частота шины 280 GHz). При большем увеличении частоты (например, до 150 MHz) Windows загружалась, но перед появлением «Рабочего стола» система уходила в спячку или перезагружалась. Решалась эта проблема только повышением напряжения, но это в условие нашей задачи («легкого оверклокинга») не входило.

ATHLON XP (THOROUGHBRED) 2000+

Новое ядро поначалу внушало определенный оптимизм в плане оверклокинга. Как-никак, переход на новую технологию 0.13 мкм должен был принести свои плоды. Однако суровая действительность обманула смелые ожидания. «Камень» не разгонялся. Не то чтобы совсем, но увеличение частоты системной шины всего на 5 MHz (да и то с поднятием напряжения до 1.65 В) трудно назвать нормальным разгоном. Пожалуй, тут сказываются именно трудности AMD по наращиванию тактовых частот своих «камней» и новизна технологического процесса. Помнится, все процессоры, основанные на новых ядрах, сначала имели весьма скромные результаты в оверклокинге. Так что, господа оверклокеры, остается ждать новых степпингов ядер.

DURON 1300 MHZ

Итак, перед нами свеженький Duron, имеющий тактовую частоту в 1300 MHz. Duron, также как и Celeron, заработал себе отличную репутацию у оверклокеров и у простых пользователей благодаря низкой цене (сравнимой с кулерами для него), хорошей производительности и высоким разгонным потенциалом (например, Duron 600 легко разгонялись до 1000-1100 MHz). Но и тут нас ждал небольшой курьез — Duron без увеличения напряжения на ядро смог заработать только на 105-ти мегагерцовой шине, что не идет не в какое сравнение с про-



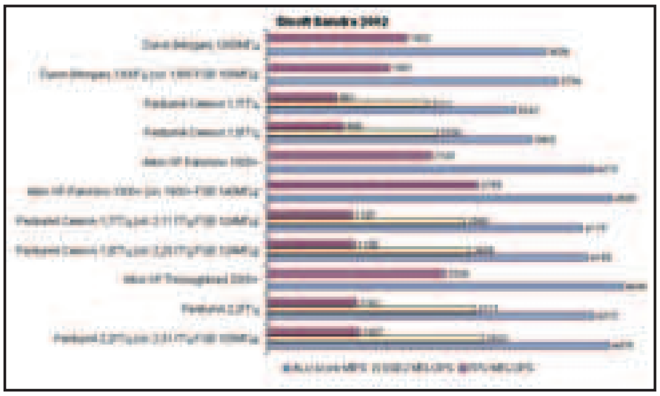
Модемы серии
OMNI 56K
Модем • Факс • Автоответчик • АОН
ИНТЕРНЕТ С РЕКОРДНОЙ СКОРОСТЬЮ
EDITORS' CHOICE
V.92/V.44 - максимальная скорость доступа в Интернет
Надежность связи на любых линиях
Легкость установки – простота в обращении
Возможность обновления микропрограммы
OMNI 56K PRO
OMNI 56K DUO
OMNI 56K NEO
OMNI 56K PCI
товар сертифицирован
ZyXEL
www.omni.ru

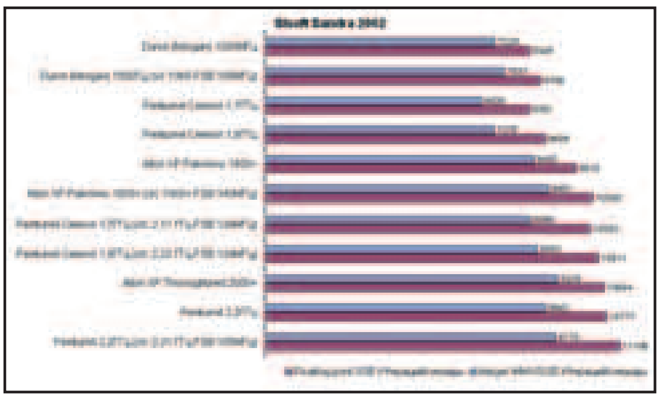
шлыми выдающимися результатами. Благо, цена и производительность сохранили верность традиции, и все еще могут радовать многочисленных покупателей своей доступностью.

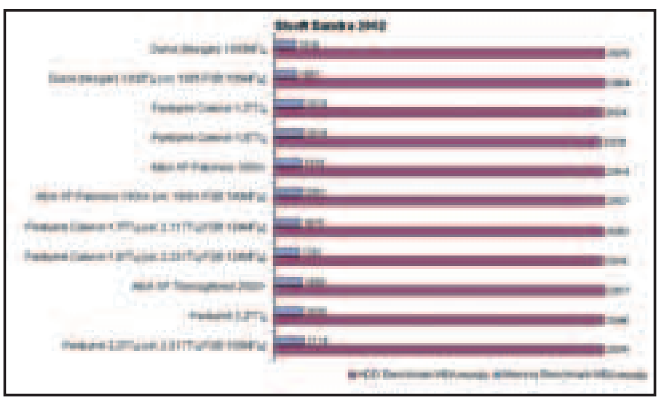
ТЕСТЫ

SISOFT SANDRA 2002

Как и ожидалось, Pentium 4 2.2 GHz стал несомненным лидером в тесте пропускной способности памяти. Впрочем, процессоры линейки Celeron тоже не отстают и показывают высокие результаты. Особенно заметен рост производительности у разогнанных камней, что наглядно демонстрирует все плюсы оверклокинга. Athlon'ы же впечатлили своими вычислительными блоками, не оставив практически никаких шансов даже разогнанному Pentium 4.

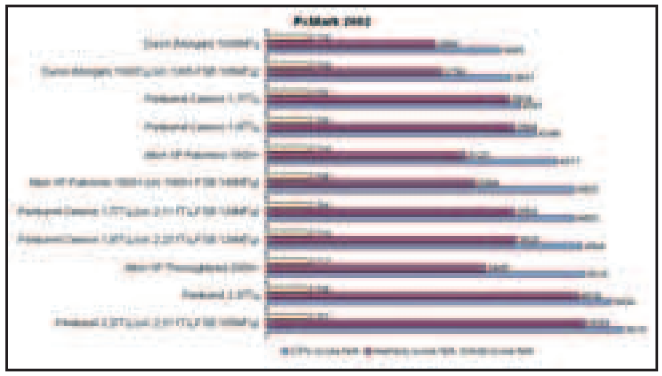






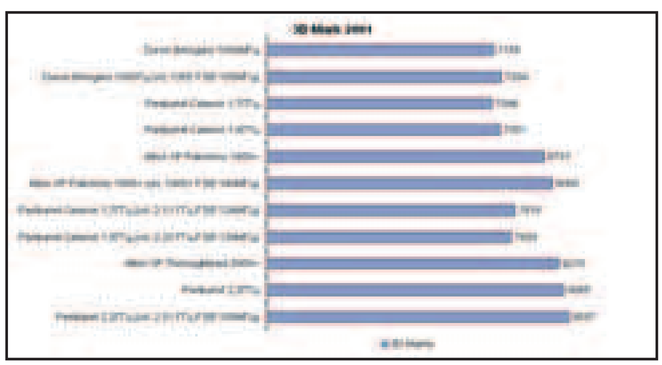
PC MARK 2002

PCMark2002 использует разнообразные задачи для оценки скорости CPU, например такие, как: декомпрессия JPEG, компрессия и декомпрессия по алгоритму LZ77, текстовый поиск и преобразование аудиопотока. Именно с этими задачами наиболее успешно справился Pentium 4 2.2 GHz. Что, в принципе, и следовало ожидать. Ведь пропускная способность шины памяти у него гораздо больше (3.2 или 4.2 GB в секунду), поэтому его результат так сильно выделяется на фоне остальных «камней». Это заметно и на примере Celeron'ов, которые легко смогли обогнать Duron на 1300 MHz, а по скорости работы с памятью даже Athlon с рейтингом 1800+.



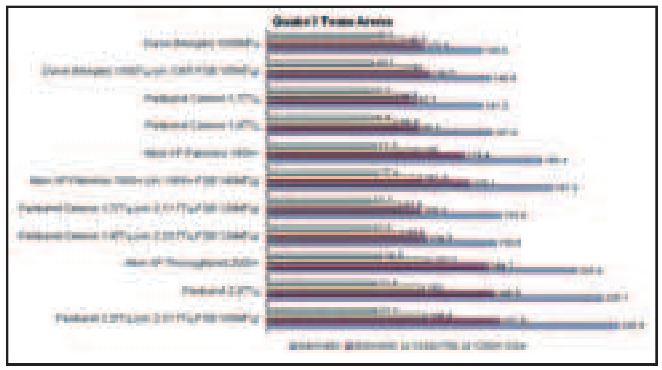
3D MARK 2001 (800X600 32BIT COLOR, Z-BUFFER 24 BIT)

В одном из самых популярных 3D-тестов наблюдается схожая картина, как в случае и с PC MARK, только на этот раз преимущество Pentium 4 выглядит не столь подавляюще, а Athlon XP 2000+ наступает ему буквально на пятки. Duron даже смог обогнать своего оппонента из враждебного лагеря — Celeron на 1.7 GHz, превосходящий его по тактовой частоте на 400 MHz. Правда, разогнанные Celeron не оставляют ему никаких шансов. Athlon XP же с рейтингом 1800+ вступился за младшего братца и сполна расквитался с его обидчиками. И на это он имеет полное право, т.к. цена на него даже меньше, чем на бюджетные Celeron.



QUAKE 3 TEAM ARENA

Настало время посмотреть, как поведут себя наши процессоры в реальных игровых приложениях, а не в синтетических тестах. Для этого мы прогнали наше «каменное войско» через многочисленные разрешения и разнообразные настройки. В разрешении 640x480 лучше всех проявил себя гордый Pentium 4, показав целых 220 FPS. Однако отставание Athlon'а с рейтингом 2000+ совсем незначительное, что наглядно показывают его 203 FPS. А с ростом разрешения и с настройками High Quality, Athlon даже сумел превзойти разогнанный Pentium 4 с частотой 2.31 GHz. Что ж, видимо, не совсем еще отсырел порох в его пороховницах. Duron тоже показал свой бойцовский характер и, несмотря на более низкую тактовую частоту, смог обогнать дружное семейство Celeron'ов при высоких настройках и разрешении.



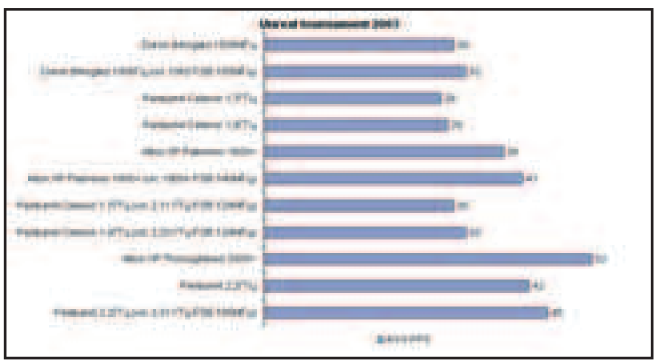
UT 2003 (800X600, КАРТА BR-ANUBIS)

Интересно, как же проявят себя «камни» от двух грандов процессорной индустрии в долгожданном хите? Тем

ТЕСТИРОВАНИЕ НОВЫХ ПРОЦЕССОРОВ ОТ INTEL И AMD

Программа	Параметр	Условия	Единицы	Pentium 4 2,2 GHz (o/c 2,31 GHz FSB 105 MHz)	Pentium 4 2,2 GHz	Atlon XP Thoroughbred 2000+	Pentium 4 Celeron 1,8 GHz (o/c 2,23 GHz FSB 124 MHz)	Pentium 4 Celeron 1,7 GHz (o/c 2,11 GHz FSB 124 MHz)	Atlon XP Palomino 1800+ (o/c 1900+ FSB 140 MHz)	Atlon XP Palomino 1800+	Pentium 4 Celeron 1,8 GHz	Pentium 4 Celeron 1,7 GHz	Duron (Morgan) 1300 Hz (o/c 1365 FSB 105 MHz)	Duron (Morgan) 1300 MHz
PcMark 2002	CPU score		N/A	5615	5434	5015	4964	4853	4853	4577	4248	4001	3847	3685
PcMark 2002	memory score		N/A	5039	4916	3449	3925	3904	3284	3123	3904	3824	2754	2654
PcMark 2002	hdd score		N/A	707	708	717	710	704	708	714	700	702	720	716
3D Mark 2001	Производительность	800 X600 32бита z24	3D Marks	9537	9365	9215	7693	7818	9000	8737	7351	7096	7394	7158
Sisoft Sandra 2002	ALU score		MIPS	4475	4272	4645	4185	4119	4505	4273	3463	3242	3794	3638
Sisoft Sandra 2002	FPU	MFLOPS		1207	1161	2326	1135	1107	2755	2140	995	901	1581	1822
Sisoft Sandra 2002	SSE2	MFLOPS		2823	2717		2655	2583			2230	2111		
Sisoft Sandra 2002	Integer MMX/SSE	Итераций/секунды		9173	8842	9229	8592	8380	8951	8492	7225	6826	7537	7229
Sisoft Sandra 2002	Floating-pont SSE	Итераций/секунды		11196	10777	10664	10511	10252	10340	9810	8839	8351	8708	8349
Sisoft Sandra 2002	Memory Benchmark	МБ/секунду		2119	2035	1950	1781	1875	2001	1915	2019	2019	1581	1516
Sisoft Sandra 2002	HDD Benchmark	МБ/секунду		23379	23348	23517	23316	23353	23421	23414	23238	23324	23504	23476
Quake III Team Arena (mpdemo1)	Скорость рендеринга 32 бита цвета без компрессии тектсур	640 X480	FPS	230.9	220.1	203.4	150.5	153.6	187.3	180.4	147.4	141.3	146.6	140.6
		800 X600	FPS	152.9	148.9	144.7	104.3	100.3	133.1	129.4	99.5	97.7	106.5	102.6
		1024 X768	FPS	104.3	103	107.2	89.6	87.9	101.3	100	85.3	84.9	93	90.7
		1280 X1024	FPS	72.2	71.5	74.9	67.3	67.7	72.4	71.3	66.9	67.2	69.7	69.2
Unreal Tournament 2003		800 X600	AVG FPS	45	42	52	32	30	41	38	29	28	32	30

более, что эта игра предъявляет весьма высокие требования к системе. И тут нас ждал очередной сюрприз. Athlon вновь показал, кто правит балом на игровом поприще и продемонстрировал весьма достойный результат. Также видно, что Duron и процессоры Celeron с большим трудом справляются с обеспечением играбельного FPS, грозясь скатиться на низкие показатели в напряженных сценах.



НЕДАЛЕКОЕ БУДУЩЕЕ

Наверняка многим будет интересно узнать, что же готовят нам в ближайшее время Intel и AMD. И если с «Интел» ситуация более-менее ясная и предсказуемая (планируется дальнейшее наращивание тактовых частот без каких-либо особых изменений в архитектуре), то планы AMD выглядят более интригующими. Первое, что хочется отметить, это ликвидация линейки Duron. Однако расстраиваться еще рано, т.к. эту бюджетную нишу должны заполнить Athlon XP. А что же будет с самим XP? Для начала из-за проблем с наращиванием тактовой частоты планируется переход на более скоростную системную шину с результирующей частотой в 333 MHz, что позволит поднять рейтинг будущих процессоров Athlon. Ну а затем ожидается появление могучего и ужасного Hammer'a. Что же он сможет противопоставить нынешнему лидеру по производительности — Pentium 4? К радости особо нетерпеливых пользователей, есть и такая информация. Конечно, это работа на более высоких частотах, чем у Athlon, что должно сократить отставание от четвертого Pentium в частотной гонке. Но все же не только высокие частоты определяют производительность процессора. Особого внимания заслуживает сверхскоростная шина HyperTransport, которая к тому же будет значительно разгружена от ресурсоемкой работы с памятью, т.к. контроллер памяти будет встроен в сам процессор! А это в свою очередь повлечет существенное снижение всевозможных задержек в связке процессор-память. Плюс в процессоре Hammer будет использоваться блок инструкций SSE2, что практически лишает Pentium 4 основных преимуществ. Также стоит упомянуть и главное достоинство процессора Hammer — поддержку 64-битных инструкций. И пускай пока еще нет соответствующего ПО, но это вопрос времени и техники, т.к. мало кто из его производителей не захочет легко повысить производительность своих приложений путем простой перекомпиляции. Осталось только набраться терпения и дождаться появления этого революционного «камня».

ВЫВОДЫ

Однозначный вывод о сегодняшнем положении дел на процессорном рынке сделать довольно сложно. С одной стороны, новое ядро Northwood позволяет Intel и дальше легко наращивать тактовые частоты своих процессоров, существенно обгоняя AMD. А с другой стороны, производительность процессоров Athlon все еще достаточно привлекательна и порой превосходит процессоры от Intel. Да и цена на них существенно ниже. Однако цены на P4 тоже падают в высоком темпе, а частоты не менее быстро возрастают. И если компания AMD и дальше будет испытывать трудности с наращиванием своих тактовых частот и задержит выход своего будущего козыря — процессора Hammer, она рискует надолго потерять с таким трудом приобретенную славу высокопроизводительных решений, а Intel тем временем успеет отвоевать свои былые позиции. Только, думается нам, не все так просто, и мы еще будем свидетелями очередных процессорных войн! ■

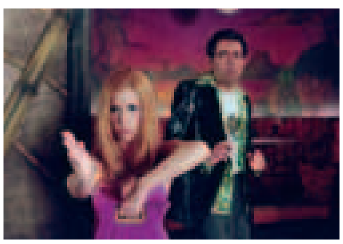
НЕ ПО-ДЕТСКИ

Сразу хотим сообщить, что Homescreen никуда не делся, и в следующем номере вы снова сможете обнаружить его на страницах «СИ». Центровой же материал будет посвящен фильму «Авалон» от Мамору Осии – режиссера культового аниме Ghost in the Shell.

«СКУБИ-ДУ» (SCOOBY-DOO)
Warner Bros., 2002
Режиссер: Раджа Госнелл
В ролях: Фредди Принц-мл, Сара Мишель Геллар, Мэттью Лиллард, Линда Карделлини, Роуэн Эткинсон.



«Скуби-Ду» — это очень странный фильм. Проблема тут вот в чем. Данное кинополотно позиционируется как «фильм для семейного просмотра». А аудитория – это детишки, которые с блеском в глазах готовы следить за похождениями забавного пса и его товарищей. Младший школьный возраст и все такое. Ну а вы что хотели? «Скуби-Ду» — прежде всего комиксы и мультфильмы, о которых, я уверен, вы достаточно неплохо информированы. По крайней мере, об их существовании. И что же мы имеем? Создатели фильма решили добавить в «Скуби-Ду» изрядную порцию того, что принято называть «молодежным кино». Хотя бы тот факт, что главные



роли исполняют Фредди Принц-мл., Сара Мишель Геллар и Мэттью Лиллард, весьма показателен.
Короче, представьте себе, что ход, в общем-то, более-менее детского кино периодически прерывается совершенно неожиданными сценарными выкрутасами. Скажем, фразой «а ты во время приема вообще лизал свой пенис» (фраза обращена к Скуби-Ду, если вас это интересует). Или же переселениями героев в чужие тела. В результате чего мужской персонаж, обнаружив, что теперь он – Сара Мишель Геллар, тут же начинает себя ощупывать и заглядывать под бюстгальтер. Ну а заканчивается кино бранью главного злодея, орущего, что «я вас всех поубиваю, сукины дети». Сложно сказать, портит это все фильм или же наоборот придает ему дополнительной...э-э-э...остроты. Но то, что «Скуби-Ду» для детской комедии несколько перегибает палку – бесспорно. Честное слово, я бы не удивился, если б сценаристы решили под конец фильма порадовать зрителей постельными сценами или, на худой конец, сценами массовой резни. В конце концов, нам ведь продемонстрировали соревнование между Скуби-Ду и его хозяином по затяжному, простите, пусканию ветров! Конечно, над таким эпизодом могут смеяться только дети, но вы знаете, подобные радости уже изрядно смахивают на Scary Movie. Несмотря на наличие всего вышеописанного, «Скуби-Ду» собрал очень неплохую кассу. Правда, почти все шли на него смотреть, разумеется, из-за скубидушного трейдмарка. А я вам советую посмотреть фильм совсем по другим причинам. Это неожиданное кино. Оно выпрыгивает из шкафа и бьет вас по голове.

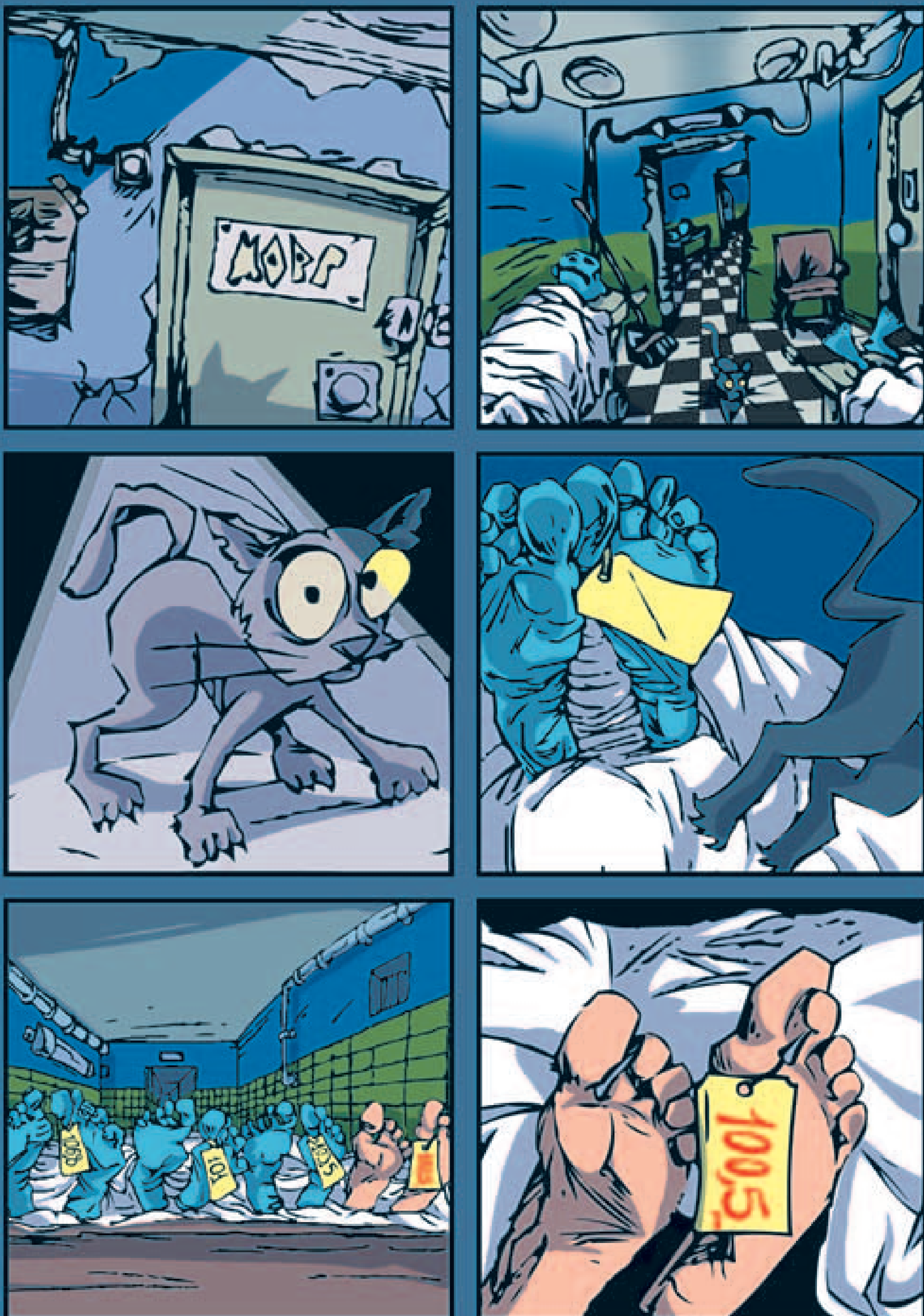


АЛЕКСАНДР ЩЕРБАКОВ
SHERB@GAMELAND.RU

P.S. Пресс-показ фильма прошел в Центральном доме литераторов. Вы знаете, в этом что-то есть.



Фильм идет в сети кинотеатров «Каро-фильм», «Империя кино» и в мультиплексе «Формула кино».



Радио кончилось. Началась ULTRA 100,5FM

Лицензия РВ №4794 выдана 27.11.2000 МПТР
design by BIGART COMICS

КОДЫ PC

MOBILE FORCES

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем наберите **horsey** для активации режима читов. После этого введите нужный код:

god – режим Бога для персонажа
teamgod – режим Бога для команды
loaded – получить все оружие
amphibious – способность дышать под водой
fly – получить способность летать
ghost – возможность проходить сквозь стены
invisible <true или false> – вкл./откл. невидимость
killenemy – убить всех противников
killcars – уничтожить все машины на уровне
setjumpz <число> – установить высоту прыжка
setspeed <число> – установить скорость передвижения
summon <название> – получить предмет или оружие

Список оружия: RageWeapons.RageKnife; RageWeapons.Pistol; RageWeapons.Shotgun; RageWeapons.MachineGun; RageWeapons.HeavyMachineGun; RageWeapons.RageRifle; RageWeapons.RocketLauncher; RageWeapons.Grenades; RageWeapons.TripBombs; RageWeapons. AdrenalineShot

Список предметов: Rage.Buggy; Rage.Humvee; Rage.Truck; Rage.Armadillo

Коды, действие которых неизвестно: killkilltest; settime; detonatetest; danbug; causeevent; cheatview; allammo

Во время игры нажмите клавишу [~] и введите нужный код:

behindview 1 – вид от третьего лица
behindview 0 – вид от первого лица

AMERICA'S ARMY

Найдите в директории игры в папке **system** файл **armyops.ini**, откройте его в любом текстовом редакторе и добавьте в разделе **[Engine.GameEngine]** следующую строку:

bMPCheats=Enabled 2

Затем во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите нужный код:

behindview 1 – вкл. вид от третьего лица
mpcheat ghost – получить возможность проходить сквозь стены
mpcheat changeclass <название> – получить нужное оружие

Список оружия: ak; ak74su; ar; f; g; gp; m4a1; r; rpk; s; s24; svd

SiN

Во время игры нажмите клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, а затем введите нужный код:

/health 999 – установить 999 ед. здоровья
/wuss – получить все оружие
/superfuzz – режим Бога
/nocollision – режим прохождения сквозь стены
/wallflower – противники вас не видят
/give thrallgun – получить бонусное оружие
/use thrallgun – взять бонусное оружие в руки
/spawn <название> – получить нужный предмет или оружие

Список оружия: chaingun; magnum; shotgun; assaultrifle; rocketlauncher; sniperrifle; heligun; pulsepart1; pulsepart2; pulsepart3

Список предметов: reactiveshields; rockets; coin; health; cookies; lensflare; bluecard; orangecard; yellowcard; greencard; keyring; dollar; moneybag; evidence; chemsuit; blueprints; u4 sample; envelope; silencer; identcard; code; decoder

/map <название> – загрузить нужную карту или видеоролик на движке

Список карт: intro; bank; abandon; csite; subway; chem1; chem2; whouse1; whouse2; biomecha; biomechb; silo; sewera; aq1; sewerb; dam; wworks1; wworks2; oilrig; geo2; geo1; uwpass1; uwpass2; docks1; docks2; jungle; jungle2; gorge; area57; biomass; xeno1; xeno2; mansion1; mansion2; phoenix; thrall; training; training1; training2; training3; training4; paradox

Список видеороликов: csite_cinema; subway_cinema; biomech_cinema; silo_cinema; gorge_cinema; intro_start; ending

КОДЫ PS2

THE MARK OF KRI

Неуязвимость
На экране с надписью **Press Start** нажмите ○, ×, □, ○, ×, □, ○, □, ×, ○, ×, □, ○, ×. В подтверждение того, что все было сделано правильно, вы услышите, как **Rau** скажет **Faahu**. После этого зайдите в раздел **Cheats**, выберите **Invincible Rau** и нажмите ×.

Неограниченное число стрел
На экране с надписью **Press Start** нажмите ×, ○, □, □, ×, □, ○, ○, ×, □, □, ×.

Сильные противники
На экране с надписью **Press Start** нажмите ×, ○, □, □, ×, □, ○, ○, ×, ○, ○, ×.

Ослабленные противники
На экране с надписью **Press Start** нажмите ×, ○, ○, □, ×, □, □, ○.

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Активировать все читы
Введите **PNYRCADE** в качестве кода.

Неуязвимость
Введите **QUENTIN** в качестве кода.

Корабль Z-95 Headhunter
Введите **HEADHUNT** в качестве кода.

Альтернативные ракурсы камеры
Введите **DIRECTOR** в качестве кода. После этого используйте [SELECT], чтобы переключаться между различными положениями камеры, а [R1] – для наезда.

Перевернутое управление
Введите **JARJAR** в качестве кода. В подтверждение того, что чит был активирован, на экране появится сообщение **Jar Jar Mode**.

Скрытое сообщение
Введите **MAGGIE** в качестве кода.

PRISONER OF WAR

Получить доступ ко всем уровням
Введите **ger1eng5** в качестве пароля.

Закрыть доступ ко всем уровням
Введите **defaultm** в качестве пароля.

Вид от первого лица
Введите **Boston** в качестве пароля, чтобы получить доступ к опции **First Person View**.

Вид сверху
Введите **Foxy** в качестве пароля, чтобы получить доступ к опции **Top Down View**.

Неограниченное количество денег
Введите **Dino** в качестве пароля, чтобы получить доступ к опции **Infinite Goodies**.

Примечание: все коды необходимо вводить, соблюдая строчные и заглавные буквы.

V-RALLY 3

Mitsubishi Lancer Evolution VI
Выиграйте в режиме карьеры чемпионат для автомобилей с объемом двигателя 1.6L.

Subaru Impreza 2000
Выиграйте в режиме карьеры чемпионат для автомобилей с объемом двигателя 2.0L.

SEAT Cordoba Repsol
Успешно завершите игру в режиме **Challenge**.

Toyota Corolla V-Rally
Поставьте рекорды по времени прохождения всех трасс.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ?..

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (PC, PS2)



Пройти всю игру (только PC):
Нажмите [ALT] + [W], чтобы выиграть **EfMI**.

Секретная концовка:
Пройдите игру до конца, дождитесь завершения титров, и вашему взору предстанет секретная сцена-эпилог.

Самоубийство:
На болоте на острове **Lucre Island** «другой» Гайбраш даст вам пистолет. Попробуйте застрелить из него доброго парня.

Murray и пинг-понг:
Вращайте стул, на котором сидит **Murray**. Как только череп начнет повторять одну и ту же фразу, поверните Гайбраша в противоположную сторону и наберите на клавиатуре **murrayball**. В версии игры для **PS2** вам необходимо в **Palace Of Prostheses** набрать на аппарате код «**Обезьяна-Тыква-Заяц**», чтобы получить файл некого **Ryan J. Danzwithwolves**. Осмотрите документ, затем выйдите в меню, выберите пункт «**Bonus stuff**», и вы увидите новую опцию **Murrayball**.

Кусачий Murray:
Согласитесь принять участие в соревнованиях по прыжкам в воду. После этого переоденьтесь в палатке 13 раз подряд, и увидите, что произойдет.

Голова Murray (только PC):
Во время игры наберите на клавиатуре **skull**, и на экране появится **Murray**. Нажмите [~], чтобы убрать череп с экрана.

Франкенштейн:
Говорите с **Deadeye Dave'ом** о бесплатных протезах до тех пор, пока не получите от него все детали (сердце, желудок, голова, кожа и т.д.). Совместите их на экране **Inventory**, и вы сотворите Франкейнштейна.

EASTER EGGS

Сегодняшний выпуск нашей рубрики целиком и полностью посвящен **WarCraft III**, благо игра оказалась весьма богатой на различные забавные приколы. Спешу поведать, что мой самый любимый easter egg в этом хите от **Blizzard** можно найти в кампании Нежити в самой первой главе. Вы наверняка видели, как на площади в городе дерутся два мужика, окруженные толпой зевак. Что тут особенного? Если присмотреться, вы узнаете, что их зовут **Tyler** и **Robert**. Неужто местный бойцовский клуб? Полагаю, Тайлера Дердена никому представлять не нужно, а Роберт Полсон, если помните, – таково полное имя толстяка Боба, роль которого в фильме замечательно исполнил **Meat Loaf**.



WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS (PC)

! Неправильные овцы-камикадзе
Загрузите любую карту, на которой пасутся безобидные овцы. Выберите себе

жертву покрупнее, наведите на нее курсор и быстро щелкайте по ней левой кнопкой мыши. При некоторой доле усердия и терпения у вас все получится: произойдет взрыв, сопровождаемый землетрясением, а по округе разлетятся кровавые ошметки. Правда, никакого вреда окружающей среде нанести не получится. Все-таки неправильные камикадзе. Кстати, такой трюк можно проделать с почти любым животным в игре, но с овцами, согласитесь, иметь дело все же приятнее.

2 Остров головорезов



Загрузите **Chasing Visions**, первую миссию пролога **Exodus of the Horde**. Используйте чит, который откроет всю карту (нажмите клавишу [ENTER] и введите **iseedeadpeople**), после чего взгляните на остров, который расположен в правом верхнем углу. Вы увидите нескольких пиратов возле сундука с **Phat Lewt**.

3 Undead по имени Timmy

Описание одного интересного момента в **WarCraft III** нам прислал **Лебедев Павел aka BOOMER** из г. Мурманск (**bronteriy@an.ru**). Загрузите четвертую миссию кампании Альянса под названием **The Cult of the Damned**. Расправьтесь с базой нежити, а затем держите путь в город Андорал (**Andorhal**). Разбейте клетку, висящую возле фонтана на площади, и из нее выскочит **undead** по имени **Timmy**, который нейтрален к вашему отряду. Если помните, его можно было спасти в первой главе этой же кампании. Убейте Тимми, и он оставит кольцо **Ring of Superiority**, прибавляющее +1 к параметрам **Strength**, **Agility** и **Intelligence**.

4 Где отдыхают панды?

В **Digging Up the Dead**, второй миссии кампании Нежити, на востоке можно отыскать водопад. Воспользуйтесь читом, открывающим всю карту, чтобы упростить себе задачу. Водопад находится за базой людей, а проход к нему загорожен деревьями. Так что смело прорубите к нему проход, после чего подведите героя **Arthas** к водичке. На мгновение на экране появится изображение зверюшек, сопровождаемое надписью **SECRET FOUND: Pandaren Relaxation Area**.

5 Наследие StarCraft

Загрузите **Daughters of the Moon**, вторую миссию кампании Ночных Эльфов. В самой верхней части карты, притаившись среди деревьев, ждет своего часа **Hydralisk** (юнит из **StarCraft**) седьмого уровня. Используйте находящуюся неподалеку баллисту (**Ballista**), чтобы проделать к нему тропинку, и Гидралиск с удовольствием присоединится к вашему отряду. Опять же откройте всю карту с помощью чита, чтобы упростить поиск столь ценного юнита.

6 И еще немного о пандах

В **Brothers in Blood**, пятой миссии кампании Ночных Эльфов, вы начинаете в самом верху карты. Следуйте вниз, прорубая себе дорогу через скопления злобно настроенных пауков. Вскоре вы доберетесь до локации, которая изобилует растущими вокруг грибами.

Если вы пройдете дальше, то попадете в тупик с пауками. Посему сверните направо к грибам, загораживающим дальнейший путь, и заставьте **Furion** колдовать на них заклинание **Force of Nature**, которое будет превращать их в **Treants**. В случае необходимости используйте чит **thereisnospoon** для получения бесконечного запаса маны. Расчистите себе путь и следуйте по дороге, усеянной костями к логову громадной панды (**The Largest Panda Ever**) десятого уровня. Завалите зверя, и вы получите **Spell of Immunity**.

7 Секретная концовка

Все, что нужно сделать, чтобы увидеть секретную концовку, – пройти игру на **Hard**. Просто сказать, да сложно сделать. Однако существует хитрый способ для достижения этой цели. Установите уровень сложности **Hard** и загрузите последнюю миссию кампании Ночных Эльфов. Конечно, для этого у вас должен быть доступ ко всем главам. Во время игры нажмите [ENTER] и введите код **allyourbasearebelongtous**, и вы выиграете миссию. Теперь можете наслаждаться расширенной версией финального видеоролика. Вы увидите воссозданный **intro-мувик** из **WarCraft II**, несколько забавных неудачных дублей, рок-концерт, очень своеобразную игру в футбол, и на закуску вам покажут сцену из **StarCraft**. Ходили слухи, что это кадры из сиквела, но, как выяснилось, создатели просто хотели показать,



как выглядел бы **StarCraft** на трехмерном движке **WarCraft III**.

Ну и напоследок зайдите на экран кампании Ночных Эльфов, нажмите [ALT] + [TAB], чтобы переключиться на рабочий стол Windows, а затем вернитесь в игру. Гарантирую, что вы будете приятно удивлены.

Как всегда, жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на **spoiler@gameland.ru**, и пусть все тайное станет явным!

P.S. На диске к журналу вы сможете найти обширную и постоянно обновляющуюся подборку по рубрике «Коды» в формате HTML.

Валюта интернета

Америка ввела новые купюры, Европа ввела новую валюту, Яндекс вводит новые деньги. Цифровыми деньгами можно платить в интернете за книги, подарки, коммунальные услуги, доступ к информации, программы, подписку на печатные издания и многое другое. Вы можете сами получать оплату за товары и услуги, переводить деньги друг другу и на банковские счета.

Номинальная стоимость

Хотя мы напечатали карточки только четырех номиналов,— 100, 500, 1000, 3000 рублей,— из своего Интернет.Кошелька вы можете заплатить любую сумму, начиная с одной копейки.

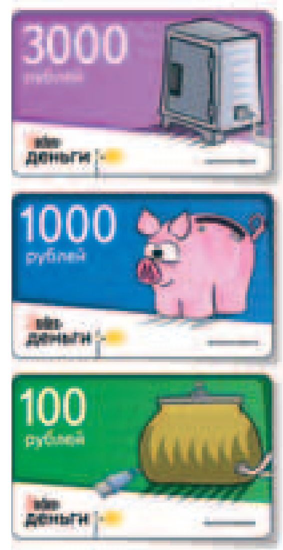
Твердая валюта

Карточки — единственное материальное воплощение цифровой валюты интернета. Поэтому они изготовлены из твердых пород высококачественного пластика.

Удобный интерфейс

В скором времени все кошельки и сейфы будут снабжены интерфейсом для подключения к интернету. А пока скачайте бесплатный Интернет.Кошелек с сайта **money.yandex.ru**.







Область применения

Интернет-магазины, банки, почта, операторы сотовой связи, интернет-провайдеры, персональные платежи.

Пароль

Чтобы воспользоваться карточкой, вам потребуется монетка или другой твердый предмет для снятия защитного слоя. Если вы опасаетесь стирать защитный слой, можете использовать другие способы зачисления денег — например, банковский или почтовый перевод.

Код проверки

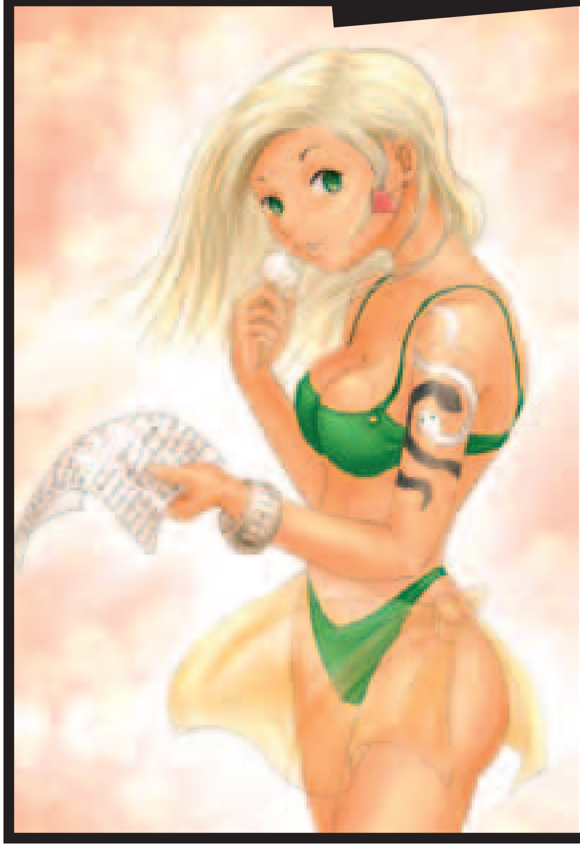
Обычные карточки предоплаты имеют только одну степень защиты, Яндекс.Деньги — в два раза больше. А безопасность всей системы интернет-платежей обеспечивается использованием стойких криптографических алгоритмов PayCash.

Найдётся всё.

Яndex
Деньги
money.yandex.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: арт-группа LAMP



А вот и она, осень. Все вокруг сворачивается, прячется... Всего пара месяцев до наступления нашенских русских морозов. Кто-то возвращается из отпуска, кто-то строит гримасы при мысли об учебе. Нерадостное время. При современном социальном устройстве осень, как понедельник — одно расстройство. Если бы не одно обстоятельство. В эту самую осеннюю непогоду, на ваших глазах, за стеклом фактически, «СИ» преображается. Великий почин. Сбрасывание лишней шелухи. Для нас нынешняя осень — весна. Возрождение 2002 года. Вы с нами?

ЕФИМ МАРКОВЕЦКИЙ

I love GORILLAZ!

Да, я люблю эту группу, а вот почему — не знаю.

Иногда трудно объяснить наши пристрастия, симпатии и антипатии. Существует много разных групп, создающих разную музыку; существует много разных стилей, и каждый человек (слушатель) выбирает свой. Это отнюдь не значит, что он должен поклоняться только чему-то одному, но любовь (не в смысле отношений между двумя людьми, а просто тяга или, точнее сказать, потребность в чем-либо) должна быть обязательно (мое мнение).

Есть что-то в этих четырех мультяшках, за спинами которых стоит целая команда. Мне не важно, что о Gorillaz думают другие. Главное — о них знают (спасибо Валерию «А. Куперу» Корнееву).

I love Game Land!

Да, я люблю этот журнал, а вот почему — не знаю.

Сколько нам, читателям, пришлось вытерпеть и перенести (шкаф — штука тяжелая): и бумага, из которой был сделан этот плод человеческой мысли, и бумага, за которую мы его покупаем — все это не останавливает нас. Вроде бы ничего особенного в журнале нет, а недостатков куча, но все равно его читает тьма народу.

Дважды в месяц обезумевшие от ожидания, с красными от проведенных в Интернете часов, глазами толпы фанатов устремляются к прилавкам газетных киосков.

- *Есть?*
- *Есть!*
- *Сколько?*
- *Много!*

И покупают. «ПАТАМУ ША НАДА». А потом статьи, фотографии, статьи, статьи, оценки, письма. С фанатами я, может быть, и переБОРЩил, но фак остается факом («т» западает, но так даже лучше): людям «Страна Игр» нужна. И ничего с этим не поделаешь, да и делать-то особенно нечего. Просто Вы должны объективно относиться к критике и по максиМУМУ исполнять пожелания ваших читателей (конечно, так чтобы всем нравилось не будет, но все-таки...)

Закончить свое письмо я бы хотел словами благодарности... нет, не в адрес господина Назарова, а человеку, который является создателем лица девушки с красивым именем GaLя. Обложка — это первое впечатление от журнала, и впечатление ВСЕГДА хорошее. Спасибо, мистер Алик Вайнер.

P.S. «...письмо, которое надеюсь увидеть на страницах...».

P.P.S. Спасибо дедушке Назарову за наше счастливое детство! А вот двадцать страниц рекламы, по-моему, многовато.

Приложение: GORILLAZ forever.

fimon1@mail.sochi.ru

***Виктор Перестукин**: И тебе спасибо, Ефим! А 20 страниц рекламы, по-моему, очень здорово! Другое дело, что и общий объем надо наращивать. Ничего, за нами дело не станет! Тем более после столь благодарных писем. Такую любовь читателей надо оправдывать!*

БОРИСОВ АНТОН AKA BOOGAYMAN

Я приветствую редакцию, которая как-то очень давно направила меня на путь истинный!!!

Ой, я даже не знаю, сколько раз я пытался написать вам письмо и все время не мог довести это дело до конца. Единственная причина, по которой я никак не собрался это мысль о том, что вы не нуждались в моем письме, потому что у вас было все замечательно. Вам хорошие люди писали хорошие письма, дела шли на взлет, появлялось все больше и больше читателей, люди знали свои потребности и вы могли удовлетворить эти потребности, люди следовали за вами, как моряки за полярной звездой. Вы, сами того не ведая, задавали определенный стиль в отношении между геймерами, вы создавали игровую моду... Геймеры любили вас!!! С тех пор прошло почти 5 лет... Геймеры любят вас!!! Ребята, ДЕРЖИТЕ МЕНЯ — Я ЛЮБЛЮ «СТРАНУ ИГР»!!! Если бы не она я бы, наверное, и по сей день не сел бы за компьютер. Спросите меня: «Какой журнал самый крутой, продвинутый, суперпупер интересный и, конечно же, уважаемый???» и я отвечу: «Конечно же, это «Страна Игр», и не задавайте, пожалуйста, такие глупые вопросы!!!» Ну ладно, хватит слюней, а то весь монитор забрызгал. Постараюсь вам объяснить, почему через столько лет я все же решил написать вам письмо:

а) Все просто — у меня к вам появилась пара дельных дружеских советов.

б) Наконец-то сбросить камень с души, изложив все, что скопилось за все эти годы.

в) Ну и конечно, увидеть свое письмо на страницах вашего чудного журнала!!!

Для простоты я все разбил по пунктам:

1. Сейчас такой период, что в вашем журнале куда-то пропала ваша индивидуальная атмосфера и вместе с ней пропал и ваш фирменный стиль. И даже Master не справляется с этой неувязочкой. Возникает такое ощущение, что статьи пишут какие-то бесчувственные формы жизни или просто-напросто роботы. Кажется, что вы, чтобы особо не напрягаться в написании статей, взяли и замутили программу-генератор, и сидите спокойно трескаете козявки, запивая кофеем, и единственное, что вам остается, так это подписываться под статьями. Так что мой вам совет, парни: лучше верните ту самую атмосферу, пока она не пропала бесследно, а то будет небольшая проблема!

2. Если я не ошибаюсь, то этой осенью вы хотели замутить новый формат, дизайн и пару новых примочек. Это меня насторожило, т.к. на моей памяти один довольно популярный журнал после изменения дизайна сильно опустился в глазах народа. Причиной этому послужила несостыковка нового дизайна с изложенной в нем информацией, и из-за этого довольно сильно напрягало чтение этого «нового чуда». Так что мой второй вам

совет, парни, чтобы вы не торопились с окончательным выбором. И вообще, я удивляюсь, почему до сих пор мы, читатели, не услышали ни одного вопроса с вашей стороны, типа: «Дорогие читатели, мы были бы вам премного благодарны, если бы вы помогли бы нам сделать ваш любимый журнал лучше. Заходите на наш форум, и мы вместе создадим журнал нашей мечты!». Нам же читать ваш журнал, а не кому-то еще. И кроме нас вам в этом деле никто не поможет. Хотя, с другой стороны, может вы решили сделать нам сюрприз, а? Если это так, то придется понадеяться на ваше острое чутье и на вашу оценку ситуации.

3. Несмотря ни на что, «СИ» — СУПЕР!!!

4. Надо бы задать вам пару вопросов, но я думаю, за меня их обязательно задаст следующий ярый поклонник вашей маленькой «Страны» счастья.

Не стану особо заваливать вас различными отзывами и предложениями, а то каждый пишет что-то свое и вы, судя по всему, просто не в силах угодить каждому! Просто сложите все наши идеи воедино, и создайте журнал, поистине достойный называться ЛУЧШИМ!!!

bliznech@yandex.ru

***Виктор Перестукин**: Привет, Антон aka BOoGaYman! Держись, письмо напечатано! Как раз в том самом, сентябрьском! Немногие удостоились, между прочим. Ну, как тебе новая отделка? Во все разделы заглядывал? Не торопись, попривыкни... Кое-где еще ремонт, правда, не закончен. Например, количество страниц никого не устраивает. We are working on that. А мнение читателей по поводу (и без) «СИ» нас постоянно интересует. Заходи на форум http://www.gameland.ru (раздел «о журналах»), там и поговорим.*

***Юрий Поморцев:** Кстати, мы регулярно разыгрываем призы среди участников голосования – списки свежеиспеченных обладателей новых игр публикуем там же, на сайте.*

1. Мы за баланс фейерверка эмоций и холодных фактов. Тут на вкус, на цвет... Кому-то Акунин нравится, а кто-то и Сорокиным зачитывается. Однако бездушных статей у нас нет и не будет – любимым делом занимаемся, однако!

2. Все перед тобой – смотри, анализируй, оценивай... И не забудь поделиться мнением!

3. А то! ;)

4. Любые вопросы задавай, не стесняясь (консультируем даже по личным проблемам!) – мы всегда готовы помочь. С превеликим удовольствием!

ОЛЕСЯ КОРНИКОВА

Здравствуй, «Страна Игр»!

И конечно же, здравствуйте, Виктор Перестукин!

У меня к вам такое предложение – откажитесь от своего зарока «всегда публиковать письма девушек». Так будет лучше для всех. И вот почему: вы говорите, мол, девушки так редко пишут, что уже сложилось впечатление, что они не играют. Я, правда, по этому поводу сказать ничего не берусь, возможно, почти так и есть, но подумайте сами – все читатели считали, что девушки не играют (хотя я, например, играю), то теперь они будут считать, что если и играют, то больно уж бестолково. В итоге получилось шило на мыло. Нет, воля, конечно, ваша, но ведь из-за этого зарока даже нехотя печатаете (и вы, Виктор, сами говорите это) довольно сомнительные излияния ваших читательниц. Я, как представительница женского пола, могу судить непредвзято. Хотите, сами судите нас мягче, раз уж нас так мало, этого, по-моему, вполне достаточно.

А теперь о моих пристрастиях. Раз вы так неравнодушны к нашей половине. Изучайте. Мне 16. Нравятся стратегии. Любимейшая – «Война и мир». Обожаю квесты. Начало этому положила случайно попавшая в руки «Кирандия 2». Моя любовь с первого взгляда и, наверное, до гроба. С трудом нашла и первую часть, но... пираты, как в настоящих романах, встали между нами. Ужасная, изуродованная этими браконьерами копия первой Кирандии – была не жилец. Также увлекаюсь: Age of Empires, C&C: Tiberian Sun, HoMM 2 и 3, Black&White, The Sims, Theme Hospital, Disciples II, Diablo.

И еще одно... В 07(112) номере был опубликован «Торжественный комплект». Я после этого долго спорила с братом насчет следующих за «Комплектом» двух обзоров «Тактика Судьбы» и Tiger Woods PGA Tour 2002. Здесь вы подкалываете читателей? А? Или я все-таки не права? Приветы всей редакции!

Московская Обл., г. Наро-Фоминск

***Виктор Перестукин**: Приветы, Олеся! Вот она, женская гордость! «Не надо о нас как об исключении, относитесь к нам нормально, девушки-геймеры тоже имеют право...». Все верно! К нам уже приходит достаточно писем читательниц, и закапанные тушью, вымазанные помадой надушенные листки в редакции уже не дефицит. Теперь мы еще подумаем, ставить иное письмо в почту или нет. Девушки откликнулись, и вопрос «играют или нет» исчез сам собой. Играют. Как все. Письма девушек воспринимаются уже как само собой разумеющееся. Да и в авторах у нас давно ходит симпатичная девчонка Шейн Трейси. Но поскольку мы все здесь парни и, естественно, послания, подписанные женской рукой, имеют больше шансов оказаться на страницах «СИ».*

О «Комплекте»... Олеся, радость ты наша! Как я понимаю, в споре с брательником ты настаиваешь на шутовском происхождении вышеназванных обзоров? Ура-ура! Брат повержен надолго. Ты одна из немногих, упомянувших об этой первоапрельской выходке «СИ». Лопата, дорогие читатели! P.S. Уже видела третью «Кирандию»? О, у тебя еще все впереди!

***Юрий Поморцев**: А еще Diablo II. И обязательно засаживай брательника – играйте вдвоем. Оно того стоит.*

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ
Stronghold: Crusader, New World Order, X-Plane.

ВИДЕО
Resident Evil Zero – предыстория знаменитого ужастика. Толпы зомби, красивейшая графика – и все это для GameCube.
Counter-Strike: Condition Zero – полторы минуты из игрового процесса самой ожидаемой в игровых клубах игры.
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way – рекламный трейлер продолжения одного из лучших 3D-action'ов.
Project Nomads – новый 3D-action/adventure с фантастическим миром, состоящим из парящих в облаках островов.
Pro Race Driver – видео, демонстрирующее революционную составляющую для гонок – сюжет. Wing Commander на авто, не иначе.
Republic: The Revolution – один из проектов, который должен совершить переворот в игровой индустрии. Пока игра очень похожа на трехмерный SimCity.
Star Trek Elite Force II – видео из игрового процесса нового 3D-action'а во вселенной Star Trek.
Tekken 4 – финальная заставка одного из персонажей... Какого? Мы не расколемся! ;)
Tenchu 3: Wrath of Heaven – Огромное рекламное видео лучшего симулятора ниндзя. Он все такой же кровавый и беспощадный, а что поделать – такая у ниндзя работа.
The Thing – игра по очень популярному киноужастику восьмидесятых с Куртом Расселом в главной роли; данный ролик взят прямиком из игрового процесса.
Lord of the Rings: The Two Towers – на сладкое рекламный трейлер второй части фильма «Властелин Колец»; именно он будет крутиться в кинотеатрах до выхода новой части эпической трилогии.

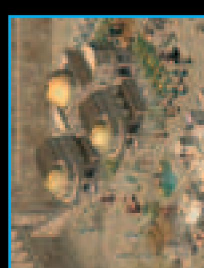
ИНТЕРНЕТ
Помимо обычной подборки программ, вы сможете найти новую версию плейера WinAmp с порядковым номером 3 и десяток skin'ов к нему.

SPECIAL
Обои к 4 играм: Final Fantasy X, Street Fighter Alpha 3, Unreal Tournament 2003, WarCraft 3: Reign of Chaos. Скриншоты ко всем review и preview, обновленная база кодов «СИ» и не вошедшие в журнал статьи – обращаем ваше внимание на очень интересный материал от Олега Коровина из раздела «Фэндом» об игре Neverwinter Nights, прохождение долгожданного квеста «Дорожное Приключение» (мы публиковали его почти полгода назад, поэтому к выходу локализованной версии решили обнародовать еще раз), а также вопросы и ответы из рубрики «Железо».

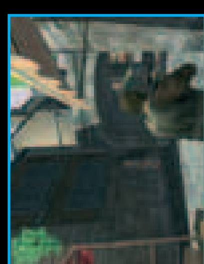
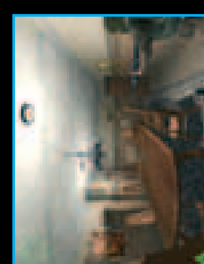
ПРИМОЧКИ
Time Gate – эксклюзивный single-player мод игры Return to Castle Wolfenstein для «Страны Игр». Мод можно смело назвать неофициальным продолжением RtCW с новым сюжетом, новыми уровнями, новой графикой...

ПАТЧИ
Вы сможете найти патч к игре Neverwinter Nights версии 1.22. Исправлений – опять на страницу текста, большинство из них связаны с многопользовательским режимом. Данная версия патча может ставиться на любую версию игры.

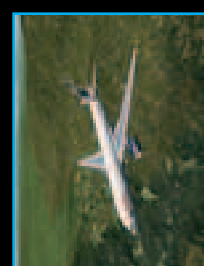





Stronghold: Crusader
Британская компания FireFly Studios Ltd, создавшая замкостроительную стратегию Stronghold, теперь приглашает нас поучаствовать в ближневосточном конфликте. Правда, не в том, который происходит сейчас, а в том, который имел место тысячу лет назад, когда в Палестину вторглись европейские крестоносцы.

New World Order
New World Order – это в первую очередь командный многопользовательский 3D-action, с очень красивой графикой и хорошей физической моделью. Над ним работает команда Termite Games, обещавшая в свое время выкатить суперигру Decay, которая так и не вышла, но отдала свой движок New World Order. С последним вас и познакомит эта демо-версия.

X-Plane
Очень интересный проект, по мнению многих – лучший симулятор гражданской авиации. Прямой конкурент Microsoft Flight Simulator 2002. Обладает красивой графикой и главное – очень проработанной физической моделью, позволяющей симулировать управление как легкомоторных самолетиков, так и огромных пассажирских и грузовых самолетов.

CONTENT #17 (122)

ДЕМО-ВЕРСИИ
Stronghold: Crusader; New World Order; X-Plane

ВИДЕО
Resident Evil Zero; Counter-Strike: Condition Zero; No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way; Project Nomads; Pro Race Driver; Republic: The Revolution; Star Trek Elite Force II; Tekken 4; Tenchu 3: Wrath of Heaven; The Thing; Lord of the Rings: The Two Towers

ИНТЕРНЕТ
Windows Media Player 7.1; DirectX 8.1 - Runtime for Windows 98, Me; DirectX 8.1 - Runtime for Windows 2000; Quick Time 5.0.2; Kali 2.3; Kali v.2.4 Patch; WinAmp3; DivX 5

SPECIAL
Слово редактора; Macromedia Flash; Обои к 4 играм; Скриншоты ко всем review; Скриншоты ко всем preview; Обновленная база данных кодов «СИ»; Статьи, не вошедшие в журнал

ПРИМОЧКИ
Return to Castle Wolfenstein - Time Gate

ПАТЧИ
Neverwinter Nights ver. 1.22

Рекомендуемые системные требования:
PII 300, 64 MB RAM, 8x CD-ROM

CD

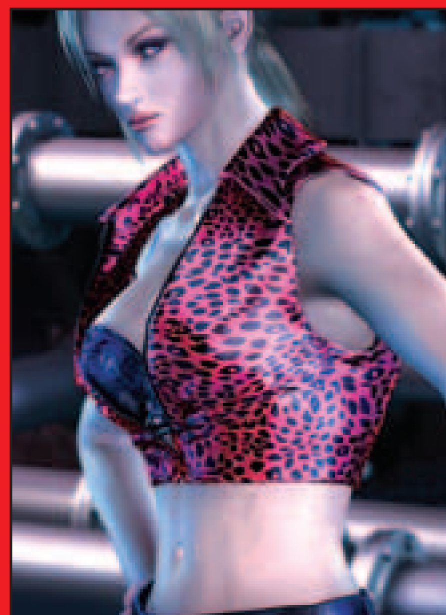


В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 17 сентября!/

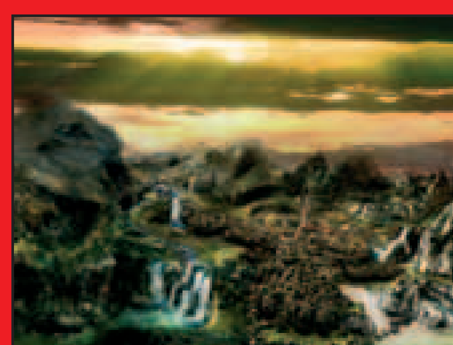
Игровая реклама – наглядные примеры рекламных макетов и видеороликов, самые яркие и оригинальные находки (с бонусами на нашем CD). Не все же банальное «Купи меня!».

Tekken 4 – обзор одного из главных файтингов года. Японцам игра не пришлась по душе. Посмотрим, что скажут наши эксперты об этом «куске дерьма» © Томонобу Итагаки.



Command & Conquer: Generals – новая веха в самом знаменитом RTS-сериале. Мыльная опера закончилась, да здравствует новая мыльная опера!

Gothic II – за информацией мы отправились в «Акеллу», к российскому издателю и локализатору игры. Трофеями похода стали эксклюзивная информация и не менее эксклюзивный постер.



Тестирование материнских плат для новых процессоров – обзоры из нашей Тестовой Лаборатории. Правят ли бал Asus, Abit и ChainTech или же появились новые достойные брэнды?


Посмотри на мир с нами


S2
Silent Storm
СТРАНА ИГР
СТРАНА ИГР
Фирма 1С
NIVAL INTERACTIVE


СТРАНА ИГР
THE THING
VIVENDI UNIVERSAL
СТРАНА ИГР